
CLUB
NINTENDO
Checate
Eternal Darkness
Castlevania: HoD
WWE X8
SUPER MARIO SUNSHINE™
CLUB Nintendo
0 10722 98452 6 08
Año 11 No. 8 Precio $18.00 M.N.

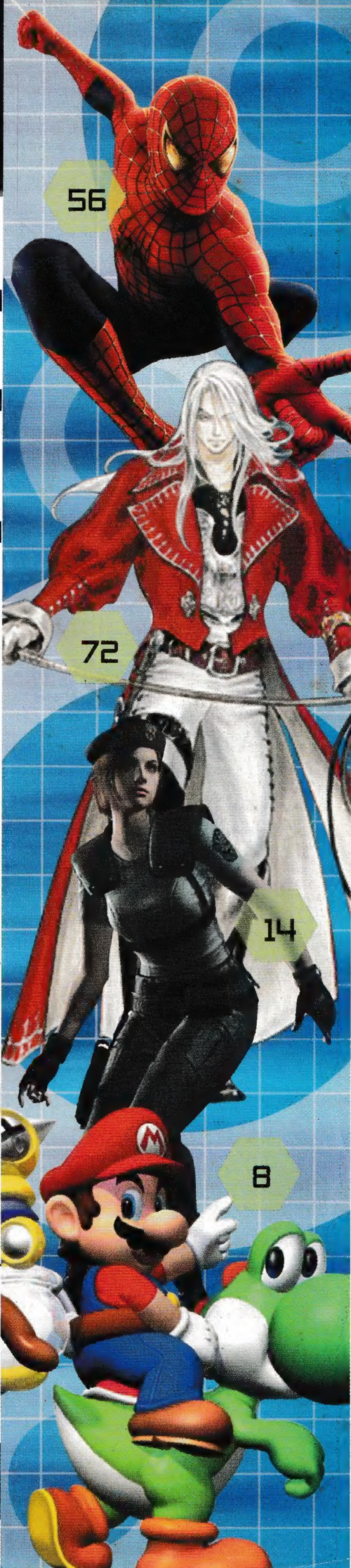


CLUB
NINTENDO

CAPCOM

SUMARIO

ESTE ES EL ROMBO DE AGOSTO



Año XI #8 Agosto 2002

CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V. DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO DE NINTENDO EN MEXICO Y EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V. BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

ISSN 0188-7610



Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios Registro No. 121/03

CLUB NINTENDO

(D.R.) © **CLUB NINTENDO**. Marca Registrada. Año 11 N° 8. Fecha de publicación: Agosto 2002. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.**, Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, mediante convenio con **EDITORIAL TELEVISA INTERNATIONAL, S.A.**, por contrato de coedición, celebrado con **GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V.** Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2002-012313332100-102, de fecha 23 de enero de 2002, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-96-02. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 52-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco N° 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. © **CLUB NINTENDO** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **VENTAS DE PUBLICIDAD:** Vicepresidente de Ventas: Michel Bauer, tel. 52-61-26-03. SUSCRIPCIONES EN MEXICO: zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-907-31-00. Correo electrónico: suscripciones@editorial.televisa.com.mx.

© **CLUB NINTENDO.** Nintendo of America Inc. All rights reserved. Nintendo, Nintensivo, Nintendo Entertainment System, NES, Super Nes, and Game Boy son marcas registradas de Nintendo. **Colombia:** Publicada por Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 75 N° 12-12, Santafé Bogotá D.C. Colombia Conmutador 349-22-11, Suscripciones: 349-22-11 ext 149 y 150, Fax:349-22-11 ext. 154. Correo electrónico suscripciones: suctelevisa@colomsat.net.co. Servicio al cliente: suscripcol@editorial.televisa.com.mx. Distribuidoras Unidas, S.A., Santafé de Bogotá, Colombia. **Venezuela:** Publicada por Editorial Televisa International, S.A., Av. San Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas. **Ecuador:** Publicada por Editorial Televisa Ecuador, S.A., Edificio Torres de la Merced, Piso 18, Oficina 1, Calle Córdoba y Víctor Manuel Rendón, Colonia Parroquia Roca, Municipio Guayaquil, Guayaquil. **Argentina:** Publicada por Editorial Televisa Argentina, S.A., Perú 263, 3er piso (1067), Capital Federal, Buenos Aires, Argentina. Tel. (541) 342-89-46 / 5178 / 8643. Telex 176-99. Ediva, Ar. Gerente General: Gonzalo del Fá. Editor responsable: Roxana Moriello. Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual N°. 704364. Distribuidores: Capital: Vaccaro Sánchez y Cía., Moreno 794 piso 9 of. 207, (1091) Buenos Aires, Argentina. Interior Distribuidor de Revistas Bertrán SAC., Av. Velez Sarfield 1950, (1258), Buenos Aires Argentina. **Chile:** Publicada por Editorial Televisa Chile, S.A., Reyes Lavalle 3194, las Condes, Santiago de Chile, Tel. (56) 399-63-99, Gerente General: Sr. Rodrigo Sepúlveda. Distribución ALFA, S.A. Recargo flete aéreo $ 90.- (regiones I, II, XI y XII). Exportado por Editorial Santa Fe S. de R.L. de C.V.

IMPRESA EN MEXICO - PRINTED IN MEXICO.

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Tels.: 5 261-27-01 Fax: 261-27-99
Interior de la República: 01-800-711-26-33



Editorial

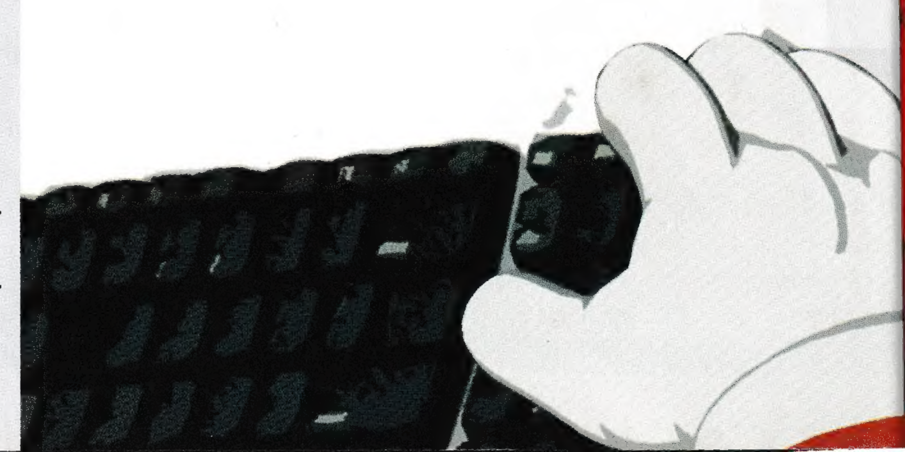
Agosto 2002

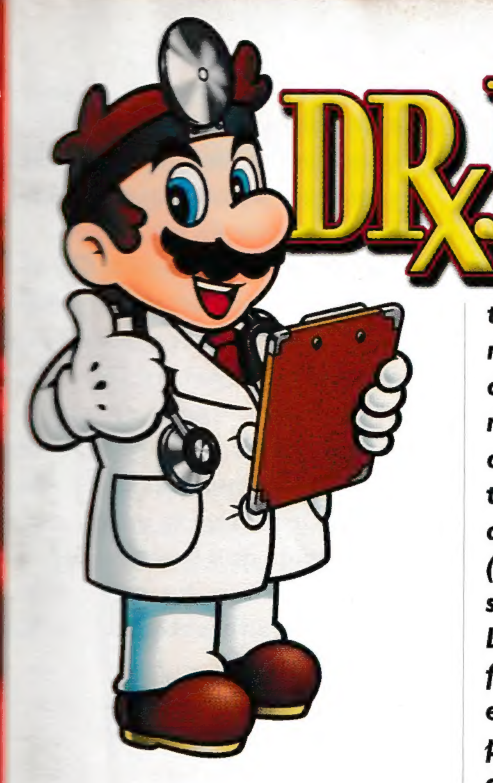
Este es el segundo mes que hemos hecho un cambio radical a nuestra portada y lo único que tenemos que decir es ¡GRACIAS!.

Hemos recibido centenares de cartas y correos electrónicos con felicitaciones y ánimos para seguir cambiando y ser la mejor revista, para brindarte un apoyo con los juegos actuales y clásicos.

Entre otras cosas, también estamos trabajando arduamente para brindarte los mejores Secretos, Tips, Nintensivos y nuevas secciones para tus juegos favoritos, además de las noticias más relevantes del mundo de Nintendo.

Esperamos que disfrutes tanto de esta revista como nosotros disfrutamos al hacerla para ti.





Hola Club Nintendo, espero que este mail les llegue algún día. Tengo ciertas inquietudes acerca de ciertas cosas. Bueno, primero me gustaría saber la fecha exacta para la salida de Resident Evil Zero pero surgen muchas dudas de sí salga en mayo o en junio, en su número de abril dijeron que salía ese mismo mes y yo no lo he visto en las tiendas. También les quisiera preguntar si el Módem ira a salir aquí en México debido a que ya está a la venta en estados unidos desde hace mucho tiempo. Les agradezco su atención y espero que me respondan, ah y por cierto les envío mis felicitaciones por su nuevo formato en las revistas que quedaron excelentes.
Les escribe:

Jorge Alduncin Camacho
México D.F.

Hola Jorge. Lo más probable es que hayas confundido las cosas. Para empezar, el juego que salió en mayo es Resident Evil para el Nintendo GameCube, este es una readaptación del juego que saliera en 1996 para el viejo sistema de Sony. Resident Evil Zero aún no sale a la venta y su fecha de lanzamiento se considera que será en Octubre de este año, en donde se explica la historia del equipo Bravo antes de que llegara el equipo Alpha (ambos de S.T.A.R.S.) a la mansión.
Lo del Módem es totalmente falso. Este accesorio al igual que el Broad Band Adaptor serán puestos a la venta en el Otoño de este año, al mismo tiempo que se lance al mercado el esperado juego de Sega "Phantasy Star Online: Episode I & 2", así que no desesperes ya que falta poco para comenzar a disfrutar de los juegos "en línea" con el Nintendo GameCube.
Muchas gracias por tus observaciones, te lo agradecemos de todo corazón.

+

Ahora la revista esta cada vez mejor y ya era hora de que a CROW le dieran su propia sección. Se nota que los encargados de la revista tienen una buena cabeza sobre sus hombros, ya que nos dan la oportunidad de saber sobre juegos viejos con la ayuda de PANTEON. Nos maravillan con juegos que nunca supimos que existían gracias al CONEJO, y por ultimo la nueva sección de CROW nos hace reflexionar respecto a las conversiones que han tenido ciertas películas a juegos y viceversa.
Sigan así y no flaqueen, recuerden que esperamos lo mejor de ustedes con lo que respecta al E3, así como a todo lo que involucre a la Gran "N". Ah y antes que se me olvide, quiero preguntarles, quien de ustedes podría hablarnos acerca de Castlevania Symphony of the Night y podrían comentarles a la gente de Konami si hay la posibilidad de sacar este juego para nuestro sistema consentido, el GBA. ¿Será que se puede?
Bueno ahora si me despido y espero que no se hayan dormido leyendo esta cartota.
Cordialmente:

Espectro Hipnótico
Correo Electrónico.

Muchas gracias por las flores, hacemos hasta lo imposible para que al igual que a ti, esta revista sea interesante a todos nuestros lectores.
Esperamos que el gran y exhaustivo reporte del mes pasado haya sido lo suficientemente explícito para que lo hayas vivido con nuestras experiencias a nuestro muy particular punto de vista. Como y a has de saber, muy pronto podrás ver una nueva encarnación de la saga de Castlevania en el Game Boy Advance y créenos cuando te decimos qué con este nuevo juego, Symphony of the Nignt parece un simple paseó dominical por el Bosque de Chapultepec. Si deseas saber más de él, revisa nuestro A Fondo en este número.



Prepárate porque muy pronto estará aquí

+

Hola amigos de Club Nintendo con anterioridad ya había escrito pero sin respuesta espero que ahora si me puedan responder pues me interesa mucho saber: con respecto a su revista año 11 No.7 en Nuestra Portada mencionan unos accesorios para el Advance y uno de estos fue el Game Eye (Cámara para el GBA) ¿Que quiere decir esto? ¿Ahora con ayuda del GameCube vamos a poder jugar un juego del GBA en la pantalla grande así como lo fue cuando salió el Super Game Boy con el Super Nintendo? Si es así háganmelo saber ¿sí? Y si es otra cosa de la que menciono ¿qué es? Y ¿saldrá un accesorio como este Super Game Boy para poder ver nuestros juegos del Advance en la pantalla grande? Bueno, los dejo y espero me respondan. No me queda mas que despedirme y felicitarlos por su revista pues como yo, hay muchos fans que tienen desde el número uno hasta la fecha pero se mantienen de incógnitos.
FELICIDADES POR TODOS SUS LOGROS Y SIGAN ASI, COMO SIEMPRE

Atentamente:
Carlos Delfín Fernández
México D.F.

El Game Eye es una pequeña cámara de video, muy similar al Game Boy Camera, con el que podrás capturar imágenes para ponerlas en varios juegos que saldrán en los próximos años. Imagínate ver a James Bond en el Nintendo GameCube con tu rostro, aunque esto sea solo un ejemplo, no suena nada mal ¿no es así? Hasta el momento no hay planes de lanzar un accesorio oficial para ver los juegos del Game Boy Advance en la Televisión, así que tendremos que esperar a que Nintendo propiamente desarrolle este accesorio. Gracias por todo.

+

Hola amigos de Club Nintendo, ¿todo bien? Espero que sí. El motivo de este e-mail es el siguiente. Ya les mande mas de 1100 e-mail y no me respondieron ninguno. Espero que con este se pongan las pilas y me lo respondan, así que iré directo a las preguntas:
Estoy esperando un buen juego de fútbol.
¿Es cierto que el GameCube tiene memoria interna?
¿Cómo será conectarse a Internet con el GameCube? Abra que pagar servidor separado o como es la onda. Bueno espero que me respondan aun que sea por e-mail.
Un saludo para todos.

Jorge Enrique Aragón
Buenos Aires, Argentina
jorngc21@hotmail.com.ar

Mira Jorge, nos llegan miles de cartas y correos electrónicos a la semana, así que es muy difícil el poderles contestar directamente para aclarar sus dudas. Creeme que me encantaría poder hacerlo, pero como has de saber, nuestro principal objetivo es hacer una revista súper completa para ti y todos nuestros lectores. Hay tres series bastante buenas en el Nintendo GameCube que puedes probar. Sega Soccer Slam es un juego de fútbol rápido que es verdaderamente dinámico y muy fácil de comenzar a realizar jugadas impresionantes. Electronic Arts por su parte ya ha implementado dos juegos de su serie FIFA, la cual es muy reconocida y es del agrado de muchos jugadores. Para terminar hay otro juego de Sega que es bastante bueno y sencillo de jugar, estoy hablando del Virtual Striker 2002 que es una verdadera ora de arte. Así que ahí tienes algunos ejemplos de juegos de fútbol.
Claro que el Nintendo GameCube tiene una memoria interna, de hecho es tan efectiva que por eso los juegos de GameCube no tardan tanto en cargar gracias a que solo guarda los elementos necesarios en la memoria y solo busca en el disco los cambios que haya en el juego como lo son los escenarios, enemigos diferentes o fondo musical.
Lógicamente tendrás que tener un contrato de servicio de internet local para conectarte a la red (por medio de ellos) con tu nombre de cuenta y tu contraseña. Una vez dentro de la red, el juego se conectará automáticamente con el servidor central (en el caso de Phantasy Star Online sería al servidor de Sega) para comenzar con el juego. Esto significa que cada compañía decidirá si cobrar o no por el hecho de conectarse a su servidor. Esperemos que no sea así.

+

El motivo de este mail es por dos razones:
La primera felicitarlos por el cambio de diseño, es muy bueno, con excelentes colores.
Y la segunda es para preguntarles que tan bueno esta Wrestlermania X8 para el cubo.
Los estaré leyendo.

ANGEL
Correo Electrónico.

Que bueno que les guste lo que hacemos por ustedes. Con respecto al WWE Wrestlemania X8, podrás apreciarlo mejor en él A Fondo que hicimos para todos los fanáticos de la lucha li-

bre y aunque el juego no era lo que deseábamos, si tiene cosas muy buenas y bien desarrolladas.

✚

Esta es primera vez que les escribo pero espero que me respondan mis preguntas. No importa sino las publican pero al menos respóndanme este e mail de su lector numero 1 de Venezuela:

Si Sega y AM2 están programando para Nintendo como todos sabemos ¿será posible que salga el juego Shenmue para el poderoso GameCube?

¿Saldrá el juego Jet Set Radio para el GCN? ¿Y sino por qué? ¡Si es un juego de Sega y ellos son licenciatarios!

Bueno espero que puedan responderme la verdad se los agradecería muchísimo porque esas dudas no me dejan dormir en paz. Ayúdeme a curar mi insomnio Doctor Mario.

Ricardo Silveira
Venezuela.

Efectivamente, Sega está realizando varios trabajos para los sistemas de Nintendo, de hecho, Yu Suzuki (creador de Shenmue, así como Virtua Fighter) ha anunciado que sacará un juego para el Nintendo GameCube con la idea original de Virtua Fighter Kids, pero será algo así como un RPG; desgraciadamente no se ha anunciado nada de Shenmue, así que por lo pronto nos quedaremos con las ganas. Tampoco tenemos noticias del Jet Set Radio y de hecho, el juego no es tan popular en América, así que dudamos que llegue al GCN.

Espero que con esto puedas dormir tranquilo.

✚

¡Hola! Les estoy escribiendo por segunda vez desde que colecciono la revista, la primera vez fue... ya no me acuerdo, pero bueno pasemos al tema, bien, antes debo anticiparles que espero que la siguiente duda me la respondan con la frase de "es un rumor, tu no te preocupes" :) pero tengo el temor de que no será así; hace unos días mientras navegaba por Internet me encontré con una noticia que me decepcionó un poco, resulta que en la nota que leí decía que las versiones de Resident Evil 2 y 3 para el GameCube solo serán conversiones directas de los juegos del sistema de Sony, tal vez con alguno que otro agregado pero que no serán retocadas como la primera versión, lo cual de resultar cierto será decepcionante ya que dejaron las expectativas muy altas con la primera versión de este titulo para el GCN y yo la verdad estaba esperando con ansia las versiones siguientes, hasta me imaginaba como se vería Claire en RE2 o Nemesis en RE3 con la mejora en gráficas (además de todo lo nuevo que podrían agregarle) pero tristemente me entero de que probablemente no será así, por lo tanto, como ya mencioné al principio, espero que me digan que eso es solo un rumor y que las siguientes versiones de RE tendrán la misma o mejor calidad que la primera, porque sino que mala onda de Capcom de acostumbrarnos a la calidad y después darnos algo "normal" por decirlo de alguna manera. Yo que ya había empezado a hacer mis ahorros para las nuevas versiones, pero de resultar cierta esa noticia no tiene caso adquirirlos (ya que como soy fan tengo las versiones de oroginales y las de PC, pero aun así adquirí el remake de GCN porque había suficientes cambios como para tenerlo), bien pues me despido por el momento esperando una respuesta a esta duda aunque sea de manera indirecta y no publiquen el mail pero tengo que saber que onda con esto. De antemano agradezco que respondan las dudas de los lectores y les digo que su revista es la mejor que existe en el mercado (no por nada tengo desde el primer numero, solo que soy de esos lectores algo pasivos que no escriben mucho, pero ya estoy cambiando eso), así que ¡hasta pronto!, ¡Les envío saludos!.

Edgar Omar Macías Mota
Aguascalientes, Ags.

Si, en verdad es una pena. En una conferencia de prensa, un vocero de Capcom anunció que en las versiones para el Nintendo GameCube de Resident Evil 2 y 3 nó se le agregaría ni un polígono, pero para compensar esto, los juegos se venderían casi a mitad de precio aunque esto se anunció para el mercado japonés ya que no se ha dicho nada concreto en para América. La idea es de que puedas tener toda la colección de los juegos para el NGC, así que espero que realmente hagan lo mismo en nuestro continente. Pero no te preocupes ya que cada vez falta menos tiempo para que Resident Evil 0 llegue a nuestros hogares.

✚

Hola doc., esta es la millonésima vez que te escribo, pero lo hago con las mismas ganas que la primera vez, la revista es la mejor del planeta, mejor calidad, etc. Dejando a un lado las flores pasemos a mis comentarios:

1 Parece q los cambios en nuestra revista quedaron bien, aunque fue

como regresar al pasado con nuestra revista (súper genial).
2 ¿Por qué en el reporte del E3 no mencionaron a Squaresoft, que acaso no presento nada para la gran N?
Saludos a todos.

villanew (RVV)
Durango, Durango.

Que bueno que les han gustado los cambios, de hecho, pensamos que lo mejor era regresar a nuestras raíces con algo de estilo y según sus comentarios, nos ha quedado bien.
Según la misma gente de Square, los proyectos de Final Fantasy para las consolas de Nintendo aún estaban en una etapa demasiado preliminar, por lo que decidieron no mostrar nada hasta que tuvieran algo más concreto. Ni modo, tendremos que esperar un poco más para ver lo que esta compañía esta realizando para la gran N.

Primero que nada quiero felicitarlos por su revista que es muy buena, todos mis amigos la leen por los trucos que editan, pero voy al grano quisiera saber como obtener a Mew en la versión amarilla porque en otras paginas de Internet viene como obtenerlo pero no se explican bien y lo que me dicen es que cundo vaya por HM01 (CUT) en el SS ANNE ya que lo haya recogido me deje vencer por unos de los entrenadores del barco, después vaya por el HM03 (SURF) y me regrese al barco pero antes de entrar en el muelle me vaya a la derecha y me voy a encontrar con un camión para empujarlo con el HM04 y me voy a encontrar con una caja y dentro esta Mew pero no se puede empujar ese camión y quisiera que me contestaran en la revista porque yo se que ustedes si se explican bien.



Alberto Rueda
Tijuana B.C.

Muy bien Alberto, como ya lo hemos mencionado varias veces, la única forma de obtener tanto a Mew como a Celebi es regalándotelo de otro juego de Pokémon, no lo puedes encontrar dentro de los juegos. Pero te tengo una buena noticia, todos los lectores que vengan a las oficinas de la redacción (de 12 a 3 de la tarde) con su Game Boy, su cartucho de Pokémon y la revista del mes correspondiente, el Panteón les obsequiará estos raros especimenes para completar su colección.

!Hola a todo el equipo de CLUB NINTENDO¡, antes que nada quiero felicitarlos por el estupendo reporte que hicieron sobre el E3 ya que me gusto mucho.
Les tengo unas preguntas que espero me contesten:
1 ¿Cuales son los finales de Resident Evil (GCN) y como los consigo?
2 Las imágenes que pusieron en la revista de Julio de juegos como StarFox, Zelda, Metroid Prime entre otros son imágenes de los prototipos o del juego definitivo ya que note uno que otro detalle.
3 El juego de Metroid Fusion ¿es lo que seria Metroid IV?
Bien es todo. Esperaré con ansias su próximo número.

German A. Royval Garcia.
Correo Electrónico

Los diferentes finales de Resident Evil son verdaderamente fáciles de obtener. Si juegas con Chris y no ayudas a Rebecca cuando necesita ayuda, cambia el final, así como cuando no rescatas al personaje que está en la celda del laboratorio influye en el resultado. El 90% de los juegos que se mostraron en el E3 son de prototipos, por lo que pueden cambiar muchas cosas una vez que se termine el proceso de desarrollo y se elabore el producto final. Efectivamente, Metroid Fusion es lo que se dio a conocer el año pasado como Metroid IV; y ya la espera terminó por que ya está a la venta esta nueva edición de nuestra revista. Nos vemos en Septiembre.

Muchas gracias por sus comentarios y opiniones, todas ellas son tomadas en cuenta para hacer cada día mejor nuestra querida revista. Te recuerdo la dirección de las oficinas de la redacción para que mandes tus cartas:
Hamburgo #10 1er piso
Col. Juárez, México D.F.
CP 06600
Así como nuestro e-mail:
clubnin@nintendo.com.mx
Y no olvides visitar:
www.nintendo.com.mx



MEGAMAN
BATTLE NETWORK
2
CLUB
NINTENDO
CAPCOM

Nuestra Portada





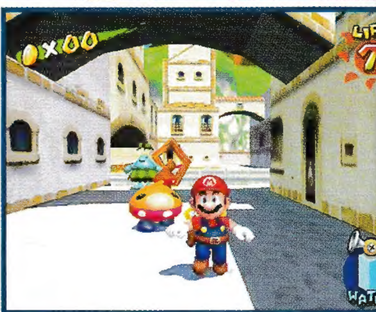




En 1996, Shigeru Miyamoto y todo su staff de creativos y programadores revolucionaron el entretenimiento en 3D al lanzar Super Mario 64 para el Nintendo 64. La forma en la que los diseñadores crearon los mundos virtuales y los programadores hicieron un excelente trabajo con la cámara para que el jugador pudiera ver toda la acción desde cualquier ángulo, han sido los estándares para todo título de plataformas tridimensionales.

Después de seis años de ausencia como estelar en un juego casero, Mario regresa con una gran aventura para el Nintendo GameCube con una gran cantidad de maniobras y suertes que en la vida habías imaginado. Como ya todos lo saben, inicialmente cuentas con un nuevo accesorio que te ayudará en esta aventura, que es precisamente una bomba de agua con la que limpiarás tu nombre al mismo tiempo que le sacudes la contaminación a esta paradisíaca isla.



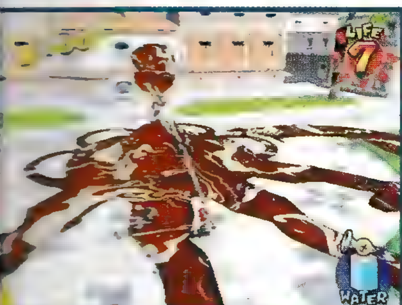














El control es extremadamente amigable, de hecho, si hace poco jugaste Super Mario 64, no tendrás ningún problema en acostumbrarte a él, la pequeña diferencia es que en vez de que Mario suelte puñetazos para vencer a los enemigos, podrá utilizar la gran bomba de agua que trae en su espalda, ya sea rociando a los enemigos con agua o simplemente cayendo de sentón sobre de ellos.

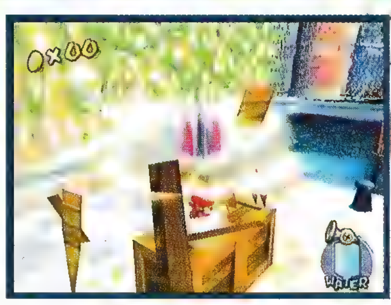
Por si fuera poco, la bomba de agua tiene un sinfín de funciones, un ejemplo claro es que si te paras en una hoja sobre el agua, al utilizar la bomba podrás desplazarte sin necesidad de mojarte el overol.
Por otra parte, podrás cambiar de modalidad para hacer que la bomba de agua te sirva como un pequeño jet y así maniobrar un poco en el aire; esto te permitirá alcanzar algunas áreas algo lejanas aunque también hay una gran variedad métodos para transportarte al lugar deseado.















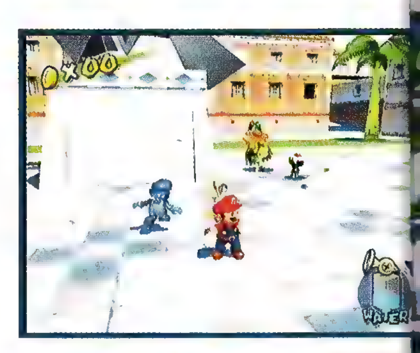




Hay otras habilidades clásicas como lo son escalar por las rejas, así como pasarte del otro lado de ellas al colocarte sobre una rejilla móvil y así encontrar nuevos pasadizos y enemigos.

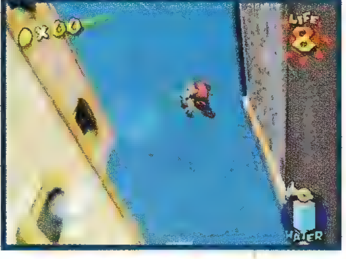
Una de los nuevos giros de este juego es definitivamente la aparición de Yoshi, ya que si recuerdas en SM64, al recolectar las 120 estrellas te encontrabas al pequeño dragón verde arriba del castillo de la princesa haciéndote la promesa de verte muy pronto. Esta vez te acompañará en determinado momento para realizar tareas en donde Mario se ve un poco sucio, por lo que Yoshi es el compañero ideal para auxiliarlo.

Otro de los factores que influyen bastante en el juego son los habitantes de la isla, ya que al demostrarles que Mario no es el responsable de toda la contaminación de la isla, te darán tips así como algún tipo de ayuda para que puedas continuar tu excelente trabajo de limpieza por toda la isla sin dejar mancha alguna.



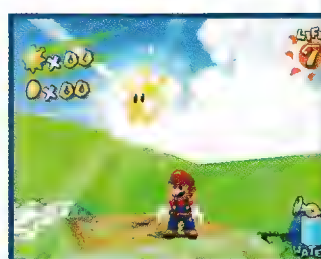






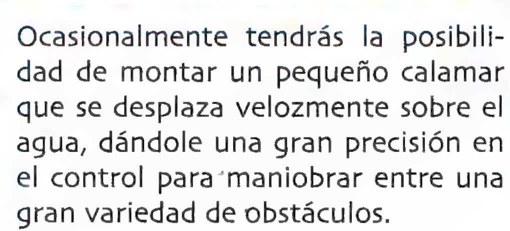












Ocasionalmente tendrás la posibilidad de montar un pequeño calamar que se desplaza velozmente sobre el agua, dándole una gran precisión en el control para maniobrar entre una gran variedad de obstáculos.







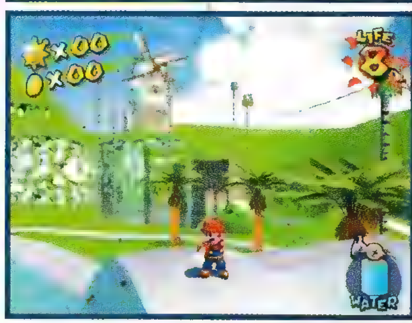


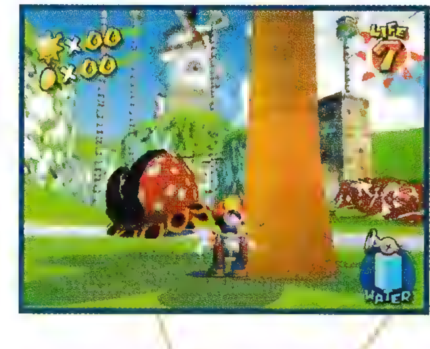
Algo verdaderamente novedoso son las cuerdas de hule que se encuentran en la isla, cada una de ellas está colocada en lugares estratégicos para que tengas que caminar sobre ellas o impulsarte con ellas para arrojar a Mario como si fuera una enorme resortera que lo lanza por los aires. A pesar de que suena un poco difícil, el caminar sobre ellas e incluso saltar de cuerda en cuerda es más fácil de lo que parece, ya que la gente de Miyamoto se encargó de hacer un juego verdaderamente divertido sin comparación alguna.

En el aspecto visual, Super Mario Sunshine muestra las grandes capacidades del sistema al manejar asombrosos reflejos en tiempo real, distorsión de las imágenes reflejadas en el agua, sombras y sobre todo, una perspectiva muy, pero muy amplia de toda la isla, estés en el punto que sea, podrás ver con gran detalle una buena parte de lo que es la isla.



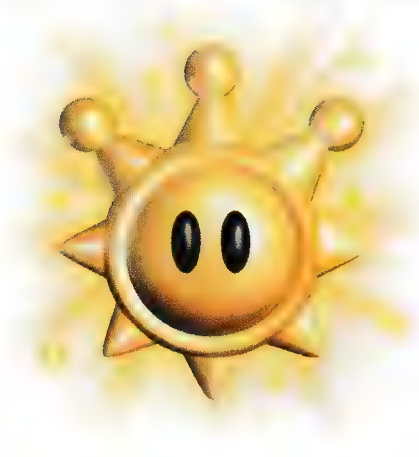




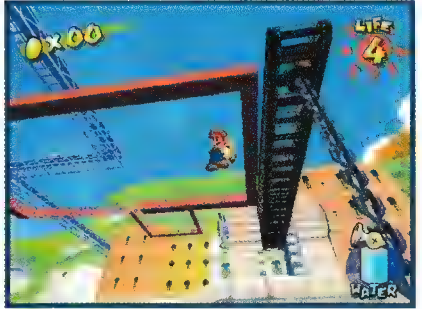


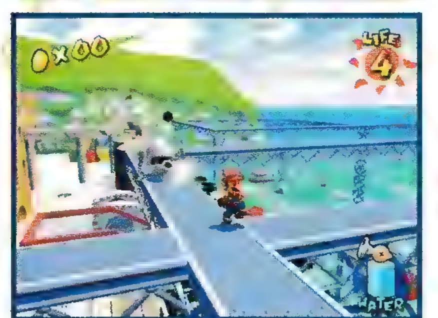




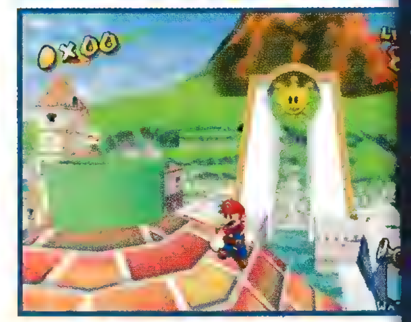




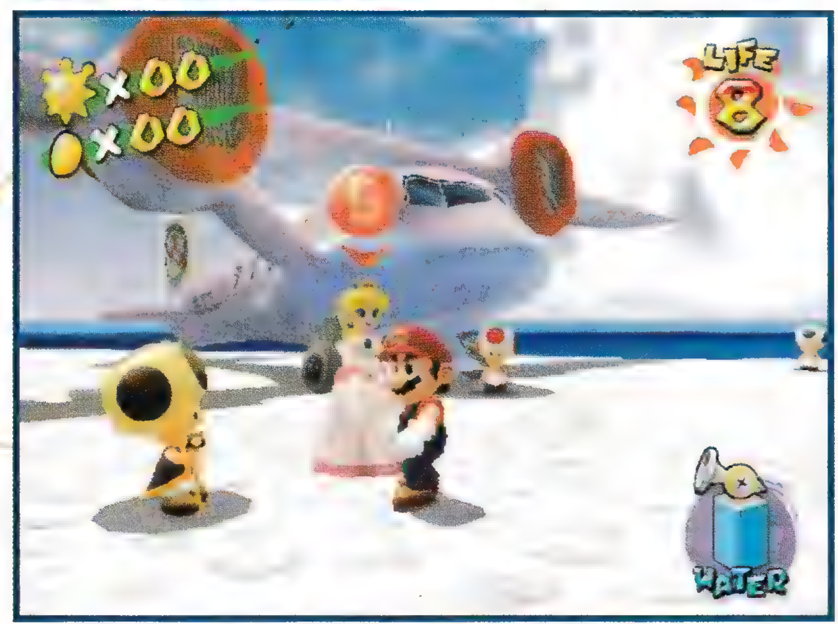




No cabe duda que el mejor equipo de programadores de Nintendo, Entertainment Analysis and Development (EAD para más corto), bajo la batuta de Shigeru Miyamoto han creado una verdadera nueva aventura para el plomero favorito de chicos y grandes, tan asombrosa que lógicamente se ha ganado el respeto de todos y lo hace merecedor a que este mes de Agosto, mes en el que es lanzado este indescriptible juego que llegará a las tiendas oficiales, forme parte importante de nuestra revista en Nuestra Portada.















Gracias a tus cartas, este mes te daremos unas estrategias básicas y avanzadas en Resident Evil para el Nintendo GameCube antes de comenzar con el Nintensivo, para así darles la oportunidad a todos de que con estos Tips, encuentres lo necesario para resolver las dudas más comunes y así el siguiente mes entremos con cada detalle del juego.

EL CONTROL



Botón L:

Cuando te encuentras en la posición de ataque y presionas este botón, cambiarás el objetivo al que estés apuntando. Cuando tienes desactivada la opción de "Defensa Automática", deberás presionar este botón para utilizar las armas de defensa cuando eres atacado, de lo contrario, no serán utilizadas estas armas.



Botón R:

Activa la posición de ataque.



Botón Z:

Te permite ver el mapa del área en la que te encuentras.



Botón A:

Este es el botón de acción, lo utilizas para abrir puertas, recoger algún objeto o activar un switch o subirte sobre una caja. Cuando te encuentras en modo de ataque, disparará el arma que tengas equipada. También se utiliza para confirmar una opción dentro de los menús.



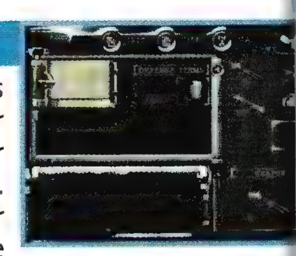
Stick Análogo:

Movimiento del personaje. Al moverlo hacia arriba caminarás mientras que al hacer lo hacia abajo retrocederás. Al moverlo hacia los lados, girarás al personaje para tomar la posición deseada. Al caminar hacia un objeto que puedes mover, el personaje automáticamente comenzará a empujar lo que tiene enfrente.



Botón Y:

Este abre el menú de objetos del juego. Aquí podrás equipar y cambiar las armas, combinar objetos y verlos más a detalle. Además podrás volver a ver los archivos importantes que encuentres en esta aventura.



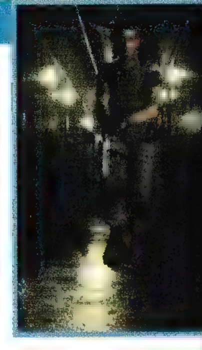
Stick C:

Al moverlo hacia cualquier lado, hará que el personaje dé una vuelta de 180°, esto te permite emprender la graciosa huida cuando te encuentres rodeado por cualquier tipo de monstruos.



Botón B:

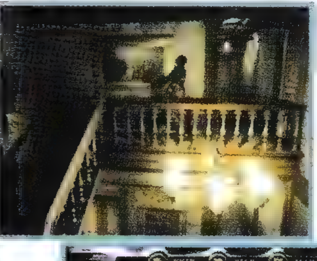
Al mantenerlo presionado al mismo tiempo que mantienes el Stick Análogo hacia arriba, el personaje comenzará a correr en la dirección que esté viendo. Al presionarlo junto con el Stick Análogo hacia abajo, hará que el personaje dé una vuelta de 180°. En los menús te sirve para cancelar una opción.





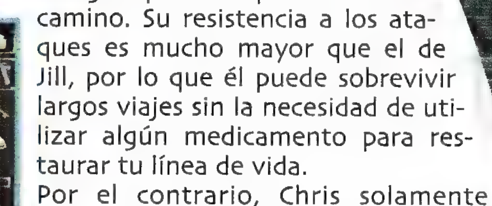
PERSONAJES PRINCIPALES

Ahora veremos las diferencias entre los dos personajes principales que hacen que la historia varíe con cada uno de ellos.





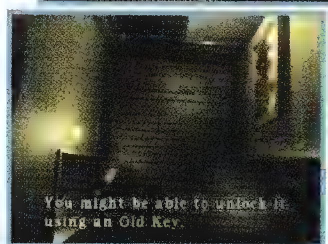
CHRIS REDFIELD



Chris es un experto en el manejo de las armas, por lo que cada tiro es devastador en contra de cualquiera de los enemigos que osen ponerse en su camino. Su resistencia a los ataques es mucho mayor que el de Jill, por lo que él puede sobrevivir largos viajes sin la necesidad de utilizar algún medicamento para restaurar tu línea de vida.



Por el contrario, Chris solamente cuenta con seis bloques para cargar objetos y esto te limita al tener que estar regresando a una caja para guardar las cosas y nuevamente recurrir a ellas para sacar algún objeto que necesites para avanzar. Por si fuera poco, tendrás que buscar las Old Key para abrir varias de las puertas de la mansión, así que eso significa el tener que utilizar un espacio extra de los objetos que puede cargar, teniendo nuevamente que recurrir a las cajas.





JILL VALENTINE



Jill es experta en el manejo de las ganzúas, por lo que puede abrir todas las puertas en donde Chris debe utilizar las viejas llaves. Por otra parte, Jill puede cargar hasta ocho objetos, por lo que puede estar buscando en la casa por más tiempo antes de que tenga la necesidad de regresar a una caja para depositar lo que no necesite. Una de las armas más poderosas del juego solamente la puede utilizar ella, que es el Lanza Granadas, el cual puede eliminar a varios de los enemigos con una sola descarga. Las desventajas de Jill es que es algo torpe con las armas convencionales, por consiguiente necesita utilizar más municiones de las necesarias para eliminar a un solo zombie. También su resistencia es muy baja por lo que unas cuantas mordidas de un can puede hacer que tengas que utilizar más regeneradores de vida que con Chris.







ARMAS DE DEFENSA







Estas armas auxiliares te permitirán zafarte de algún oponente cuando te agarre de frente, ya que si te agarra por la espalda, no podrás hacer nada más que intentar mover el control rápidamente para zafarte y lo mejor de todo, es que no te ocupan espacio dentro de tu lista de inventarios, así que puedes cargar con todas ellas todo el tiempo. La Daga o Dagger es una de las Armas de Defensa más efectivas ya que logras quitarte a quien sea y dejarlo algo aturdido. La Pistola de Descargas Eléctricas o Stun Gun (Jill) son bastante efectivas ya que causan más daño que las Dagas, pero aún así llegan a dejar vivos a los enemigos. Por otra parte, las Granadas o Flash Grenade (Chris) son muchísimo más efectivas, ya que se las pones a los enemigos y con un simple disparo con cualquier arma, destrozarás a quien trate de tocarte; pero recuerda mantener tu distancia, ya que la explosión también te puede dañar.

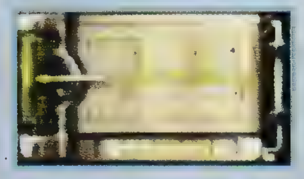


ENERGIA

Esta se maneja por las líneas de color y los estatus que se ven en la parte superior izquierda del menú de objetos. Las condiciones del personaje son las siguientes.



Fine (Verde): Línea vital al 100% Ninguno o poco daño.



Caution (Amarilla): Línea vital al 75% Has sufrido algo de daño.



Caution (Naranja): Línea vital al 50 % Has sufrido bastante daño.



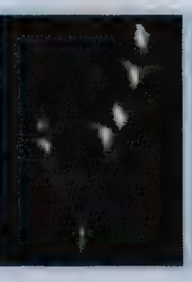
Danger (Roja): Línea vital al 25% Prácticamente cualquier otro ataque te podría eliminar.

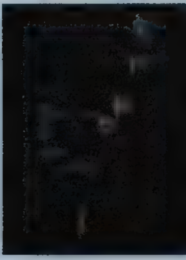


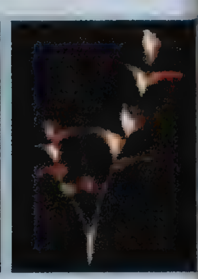
Poison (cualquier color antes mencionado): Línea vital alterada.

Al ser envenenado por algún monstruo, tu línea vital decaerá gradualmente, así que entre más tiempo dejes que pase para desintoxicarte, más grave será tu condición final.

COMBINACION DE HIERBAS







En el juego encontrarás tres tipos de hierbas para curar tus daños. La siguiente tabla te explica cómo es que funcionan y las posibilidades de combinación.

Green (Verde)= Recupera 1/3 de la línea vital.
Blue (Azul)= Se utiliza para curar el envenenamiento (Poison)
Red (Roja)= Por sí misma no tiene efecto, pero es muy útil al combinarla.

Combinaciones:

Green + Green = Recupera 2/3 de la línea vital.
Gren + Green + Green = Recupera totalmente la línea vital.
Green + Blue = Recupera 1/3 de la línea vital y cura el envenenamiento.
Green + Green + Blue = Recupera 2/3 de la línea vital y cura el envenenamiento.
Green + Red = Recupera totalmente la línea vital.
Green + Red + Blue = Recupera totalmente la línea vital y cura el envenenamiento.

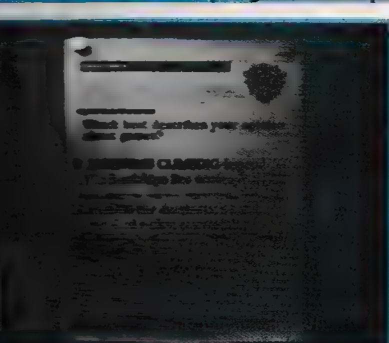
First Aid Spray:

Estos rociadores son muy convenientes, ya que te recuperan el 100% de tu línea vital aparte de curarte el envenenamiento. Es sabio guardarlos a menos de que no tengas ninguna combinación de hierbas.



ESTRATEGIAS DE SOBREVIVENCIA

[illegible] me preguntan al principio?



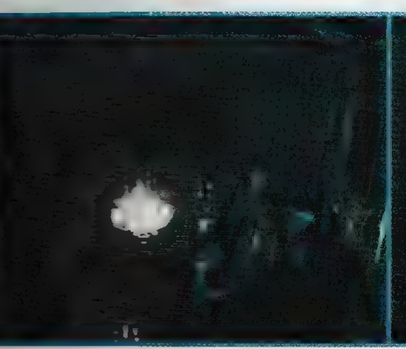
Al comenzar el juego por primera vez, te hacen una pregunta para describir tu opinión de los videojuegos, la cúal delimitará la dificultad con la que empieces el juego.
Mountain Climbing: Modo Normal
Hiking: Modo Fácil
Ya que termines el juego por primera vez, tendrás la oportunidad de seleccionar la dificultad deseada entre fácil, normal y difícil la siguiente vez que comiences la aventura.

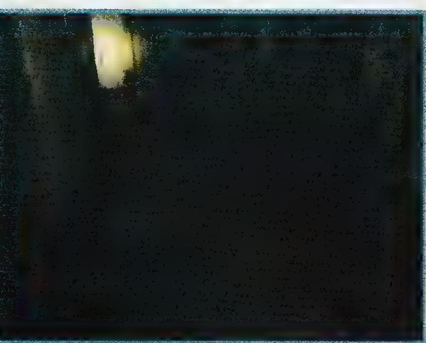
[illegible] enfrentamientos innecesarios:

[illegible] nos referimos a que procures sacar todos los objetos necesarios que [illegible] un cuarto la primera vez que entres a él o que evites a los enemigos [illegible] Como ejemplo, está el área en donde encuentras el químico (Che-[illegible] toma todo lo que puedas y ten en cuenta que no es necesario que re-[illegible] ya que cada vez que vuelves a entrar, uno o dos perros saltarán [illegible] para atacarte.

[illegible] a los zombies solitarios:

[illegible] algunos lugares como la parte superior del comedor en donde se encuentra un solo zombie y [illegible] puedes atraerlo a cualquier punto para evitar una confrontación con él. Hay otros corredores de [illegible] que no vale la pena que enfrentes a un solo zombie; lo mejor es esquivarlo y seguir tu camino.





Esto te sirve sobre todo para ahorrar municiones y que más adelante no te quedes indefenso.

[illegible] mente tus armas y municiones:

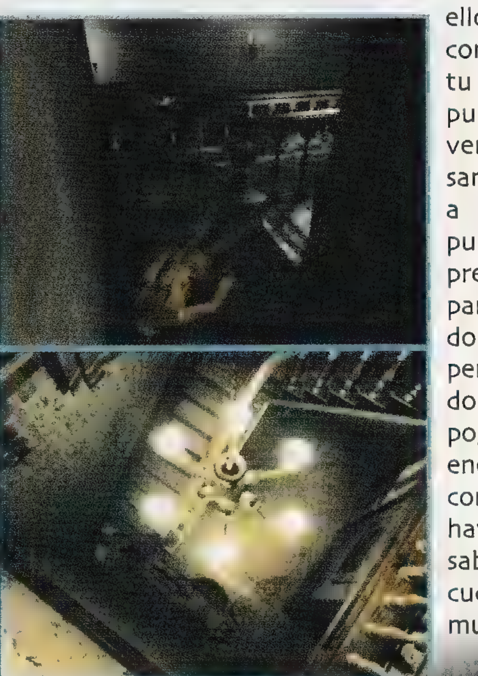
[illegible] de tener el arma necesaria para la situación adoptando la posición [illegible] Si tienes la pistola (Handgun) y te enfrentas a zombies o perros, lo me-[illegible] es atacar desde lejos, así tendrás más oportunidad de mantenerlos aleja-[illegible] Al igual que sí tienes el lanza-granadas, no importa a quien tengas [illegible] intenta mantenerte alejado del peligro. Si tienes la escopeta, in-[illegible] disparar cuando más cerca esté el monstruo para causarle más daño sin [illegible] que [illegible] mucho [illegible] Ol-[illegible] del [illegible] combat [illegible] por-[illegible] no es [illegible]





¿Está realmente eliminado?

Para asegurarte que un enemigo está eliminado, lo más recomendable es ver si hay una mancha de sangre bajo ellos, así tendrás la confianza de seguir tu camino. Si no puedes alcanzar a ver la mancha de sangre, trata de ver a cualquier otro punto del cuarto y presiona el botón R para entrar en modo de ataque, si el personaje voltea a donde está el cuerpo, significa que el enemigo aún sigue con vida, aunque no hay mejor forma de saberlo más que escuchando el fondo musical.



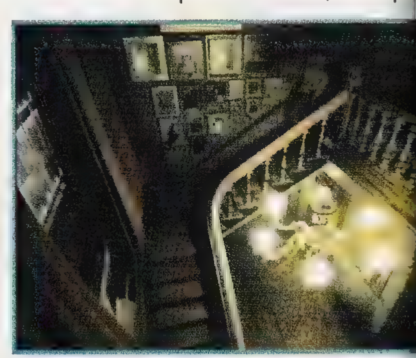
Intenta decapitar a los zombies:

Cuando los zombies son eliminados por excesos d disparos, estos suelen revivir después de un tiemp así que la mejor forma de erradicarlos es decapitán dolos; ya sea con la escopeta (Shotgun) al permit que se te acerquen y apuntando hacia arriba o con la Magnum para asegurar que no se vuelvan a levantar.



Dispara en lugares estratégicos:

Con la pistola (Handgun) puedes decapitar a lo zombies si logras atraerlo a la parte inferior o supe rior de una escalera y mientras lo esperas unos escalones arriba o al pie de la escalera, apunta a su cabeza para decapitarlos.



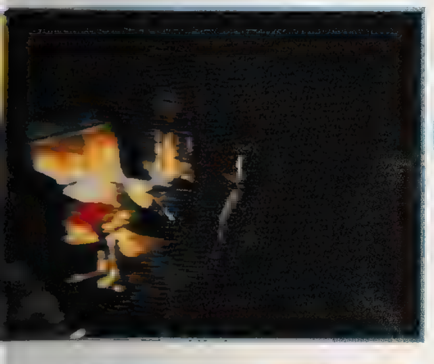
Utiliza sabiamente el Queroseno:

Cuando tengas el conocimiento de que hay más d un solo zombie en alguna parte, elimina rápida mente al primero e intenta atraer a los demás (un por uno, por supuesto) a donde eliminaste al prime ro para que todos los cuerpos queden cerca uno d otro y así utilizar una sola ración de Queroseno (Ke ronsen) en todos ellos y así no tendrás mucho problema para asegurar tu estadía en la mansión.



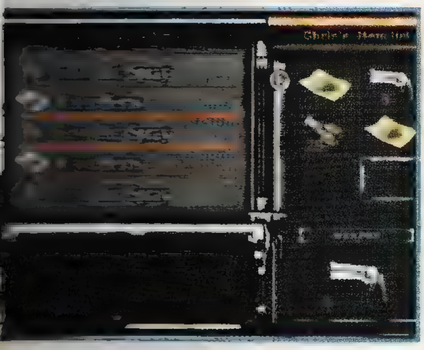
[illegible] las Dagas:

[illegible] quier motivo llegas a utilizar una daga (Dagger) contra cualquier [illegible], haz lo posible por decapitarlo, ya que así la daga que utilizaste la po- [illegible] a tomar cerca del cuerpo.



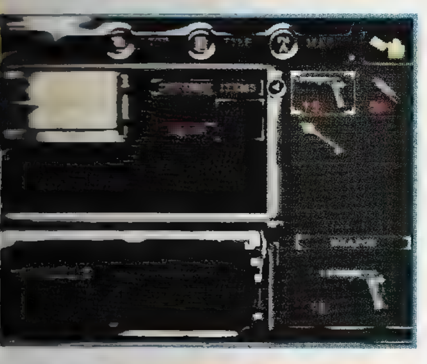
Lisa no puede morir:

Cuando te encuentres con Lisa, lo mejor es que la esquives ya que no importa la cantidad de municiones que gastes en ella, no la podrás detener. Lo mejor es ignorarla hasta que te la encuentres en el altar.



Guarda lo más posible los objetos de recuperación:

En las dificultades Normal y Difícil hay muy pocas plantas (Herbs) y rociadores (First Aid Spray), así que lo mejor es utilizarlas cuando sea absolutamente necesario, recuerda que hay lugares que no es indispensable que te encuentres en óptimas condiciones para poder pasar.



Siempre carga con lo indispensable:

Trata de no explorar nuevas áreas con más de la mitad de tus bloques de inventario llenas, ya que es probable que tengas que estar regresando una y otra vez a las cajas. Si nada más llevas lo indispensable (armas, municiones y llave), lo más seguro es que avances rápidamente en el juego.

Guarda los objetos raros en las cajas hasta que los vayas a utilizar, un gran ejemplo son las máscaras, guárdalas hasta que hayas juntado las cuatro y te dirijas a la caverna que se encuentra en el panteón de la mansión.



Revisa los objetos:

Si no sabes para qué te sirve un objeto que acabas de agarrar, entra en el menú de objetos y revisa ese nuevo objeto, con algunos de ellos debes darles vuelta para encontrar algo en ellos, ya sea una parte desprendible, un botón, o la posibilidad de combinarlo con algún otro objeto.

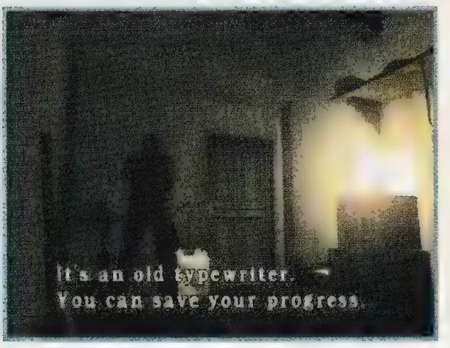
[illegible] en la mansión:

[illegible] no sepas a dónde es el siguiente lugar a donde debes ir, trata de checar en el [illegible] áreas que no has visitado. Por otra parte, si ya checaste todas las puertas [illegible] atorado, nuevamente checa el mapa, ya que en él encontrarás las [illegible] donde aún quedan objetos por encontrar y si en cada cuarto que entras [illegible] de que has agarrado todo, no tendrás por qué detenerte.



Los acertijos no son imposibles:

Por lo general, la gran mayoría de los acertijos tienen un grado de dificultad, pero si ves a tu alrededor o checas los objetos que has encontrado, es muy probable que encuentres una pista que te facilitará las cosas como no tienes idea, sólo necesitas algo de sentido común.



Guarda tus avances:

Haz esto con frecuencia, siempre y cuando no baje mucho la cantidad de mu
niciones en tu posesión, tal vez más adelante encuentres más parque, pero l
mejor es que siempre tengas algo de reserva para lo que se pueda presenta

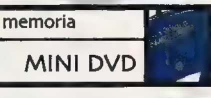
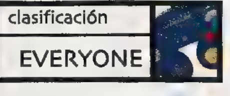
Situaciones desesperadas:

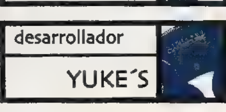
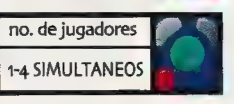
Si llegas a quedarte con muy pocas municiones de la pistola (Handgun) y tienes que pasar por cuartos llenos de zombies y ya no tienes Queroseno (Kerosen) para quemarlos, lo mejor es dispararles a las piernas, así se desplomarán con un par de tiros además de que los dejarás inhabilitados para seguirte y así los esquivarás fácilmente, además de que si les llegas a destrozar la rodilla, desaparecerán del mapa.

Con estas recomendaciones terminamos los TIPS de Resident Evil para el Nintendo GameCube. Esperamos que sean de mucha ayuda y no te olvides que el siguiente mes te tendremos el mejor y más exaustivo Nintensivo para que puedas descubrir a los culpables de esta amenaza en Racoon City con cada uno de los personajes. Suerte y feliz cacería.


NINTENDO
GAMECUBE



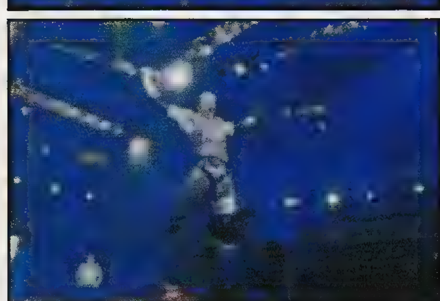



compañía: THQ	memoria: MINI DVD
clasificación: EVERYONE	categoría: DEPORTES
desarrollador: YUKE´S	no. de jugadores: 1-4 SIMULTANEOS

Con años y años de tradición, el evento denominado Wrestlemania ha sido uno de los más grandes acontecimientos en el mundo de la lucha libre. Los más feroces contendientes se dan cita para ver quién es el mejor en diferentes eventos llenos de violencia, adrenalina y por supuesto, muchas llaves, lances y demás ejecuciones. Wrestlemania X8 es el más reciente título basado en este evento y tiene muchas opciones y cosas para todos los amantes de la Lucha Libre. Así que vamos a checarlo para que todos lo conozcamos.

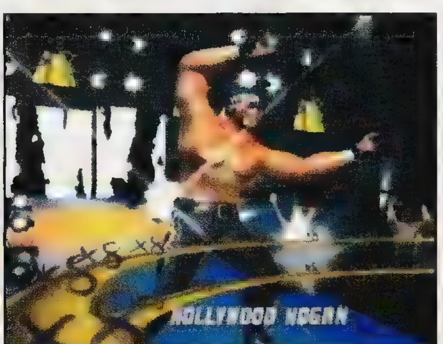


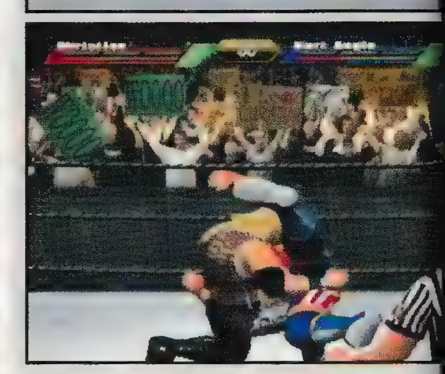


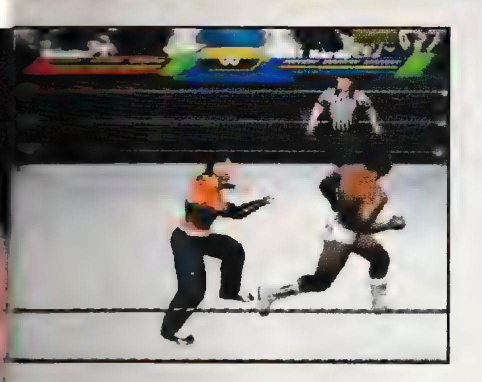



Básicamente, Wrestlemania X8 es un juego sencillo de aprender a jugar, como podrás imaginarte, aquí encontrarás muchos personajes que, si eres un fiel aficionado a la lucha libre de Estados Unidos, reconocerás fácilmente. Cada uno de los peleadores tiene la misma manera de marcar los distintos movimientos básicos, pero cada uno ejecuta distintas maniobras y llaves, según su estilo de luchar.

En este juego encontrarás varios modos de juego principales, además de distintos tipos de encuentro donde las reglas varían. También está la opción de editar a tus propios luchadores y guardarlos en tu Memory Card. En este juego encontrarás más de 35 super estrellas de la lucha libre incluyendo al veterano Hollywood Hogan, The Undertaker, The Rock (¿creías que se iba a quedar en puras películas?), Steve Austin, Kevin Nash y Scott Hall entre otros. Obviamente, hay varios personajes ocultos también.





El estilo de juego de Wrestlemania X8 es bastante sencillo, aunque en momentos sí te saca de onda los diferentes comandos para ejecutar los movimientos; un ejemplo de esto es cuando mandas a correr a un oponente. El movimiento se marca A+Y, entonces, tu personaje agarra al contrario y en ese momento debes indicar la dirección a la que lo quieres hacer correr. Algunas veces, esto te ocasiona problemas, pues es común confundirte y enviarlo a correr a una dirección que no querías; pero con un poco de práctica, llegas a dominar cada movimiento.

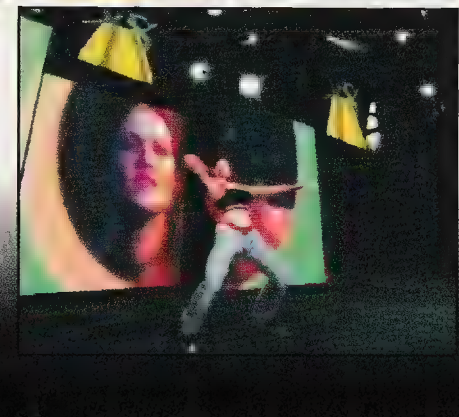


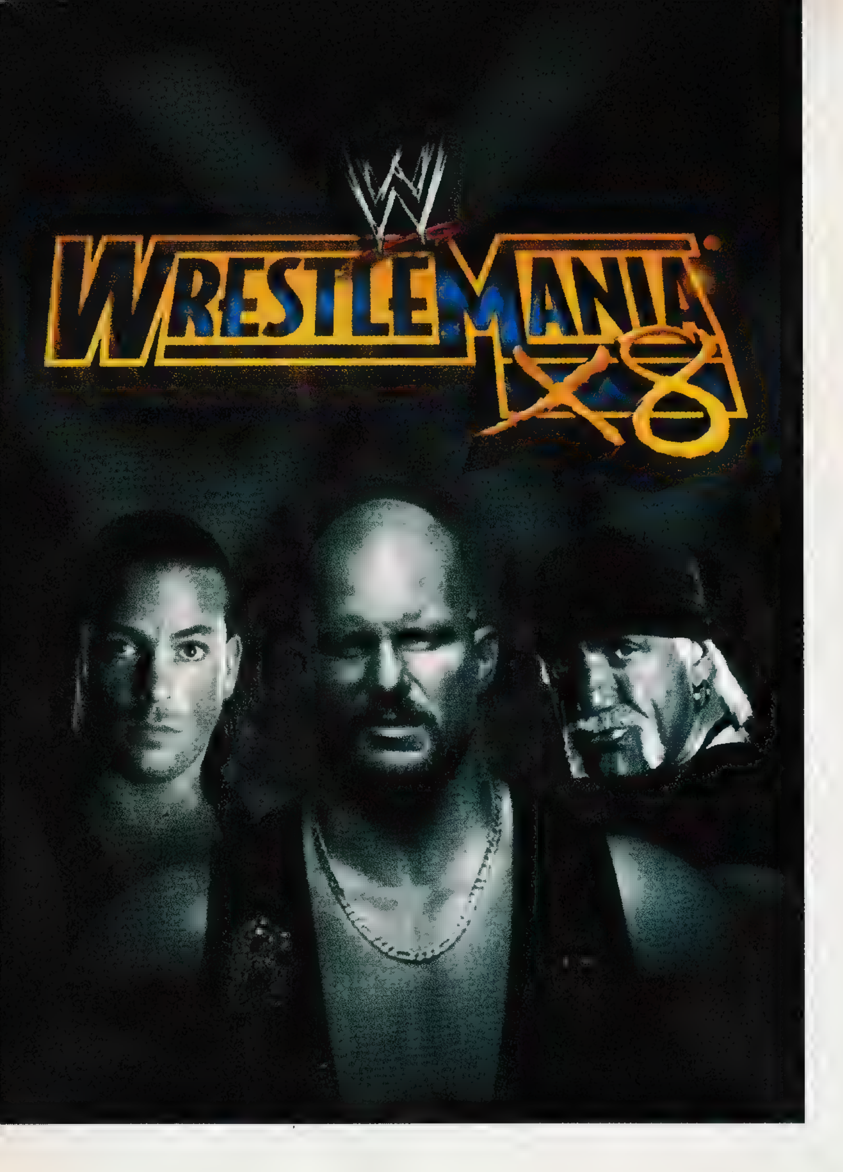
También cuenta con un nuevo estilo para ejecutar movimientos especiales que le causan un gran daño a los oponentes. Debajo de tu barra de energía se encuentra una línea que marca tu adrenalina; la cual se va llenando conforme le hagas llaves y ataques a tu oponente. Cuando la línea de adrenalina está llena, se añade un cuadrito que te indica que puedes realizar un movimiento especial (presionando los botones A y B al mismo tiempo). Puedes tener hasta tres cudaritos de especial, así que no hay necesidad de apresurarte a usarlos; puedes esperar al momento correcto para poder sacar ventaja de estos movimientos, que son verdaderamente devastadores. Por cierto, también hay un cuadrito que te marca tu estamina, según el color es tu poder, varía de azul a rojo (menos a más; el verde es normal).

El juego cuenta con muchas presentaciones con efectos de sonido, gráficas vistosas y otras sorpresas; en resumen, un espectáculo al estilo de Wrestlemania. Checa las fotos donde te mostramos algunas de las entradas triunfales de algunos luchadores, todas tienen los temas oficiales de cada estrella de la WWE. También hay muchos efectos visuales y fuegos pirotécnicos para darle una espectacularidad más pronunciada.











En Wrestlemania X8 podrás competir en varios torneos y eventos para poder ganar los cinturones de cada uno de estos campeonatos. Puedes empezar desde cero como un novato y luchar y luchar hasta convertirte en una leyenda del ring, todo depende de tu habilidad y de cuánto entrenes.



Además, puedes retar a un amigo y apostar tu cinturón como un buen profesional en el modo de Battle for the Belts. Cada uno puede arriesgar su título de campeón, pero la promesa de tener dos títulos es suficiente para correr el riesgo.

Otro factor muy importante es que Wrestlemania X8 cuenta con muchos de los eventos que hacen la lucha más violenta, variada y espectacular. Entre estos eventos están el ya clásico encuentro dentro de la reja, donde el primero que salga es el vencedor; el de la escalera, donde tienes que subir una escalera al ring y alcanzar un cinturón que está colgado del techo (cabe mencionar que la escalera tiene su valor real y puede ser derribada y usada como arma). También en los encuentros con armas, éstas se pueden usar para pegarle al contrario o para arrojárselas y en el modo de la mesa, tienes que romper la mesa usando al contrario para ganar y además del famoso Royal Rumble entre otros.

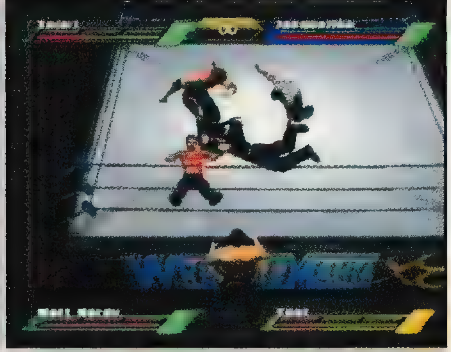




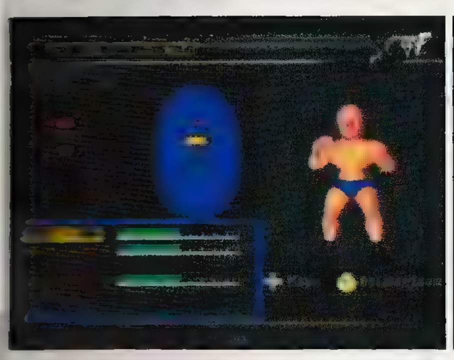


Aunque los personajes tienen movimientos que se ven algo malones en cuanto a las animaciones y otros detalles, cabe mencionar que los valores del juego son muy buenos. Un ejemplo de esto es que cuando te estás levantando aturdido por algún golpe o llave, el contrario puede pegarte cuando estás agachado.





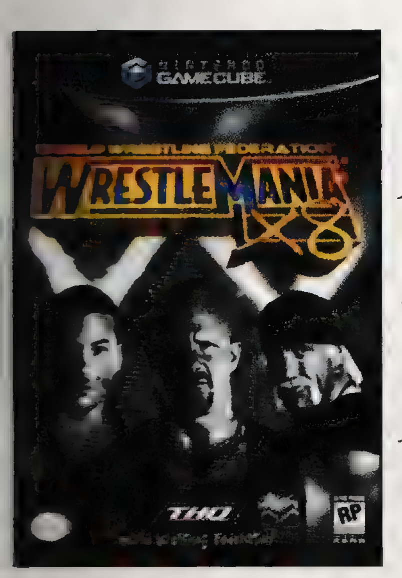
Otro ejemplo más es que puedes aventar las armas desde abajo del ring y éstas sí pueden alcanzar al oponente aún si está arriba del ring. Y por último, cuando estás jugando en el modo de Royal Rumble (todos contra todos) y alguien le está haciendo una llave en el suelo a alguien, un tercer luchador puede golpearlos a ambos si se deja caer de codazo por ejemplo. Esto hace más realistas los encuentros y le da una mejor perspectiva.





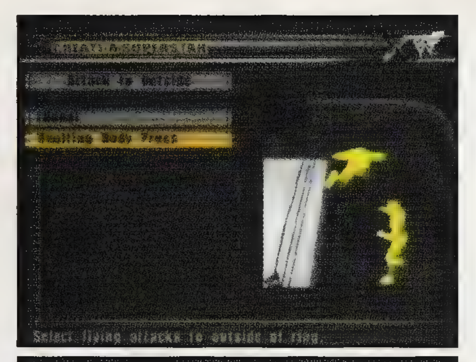
Uno de los modos que más podrás disfrutar en este título es la opción de editar a tus propios luchadores. Aquí podrás crear a tu propia super estrella de la WWE o bien, modificar a algún luchador de los ya existentes. Esta opción está muy completa y puedes crear muchos personajes y guardarlos en tu Memory Card.

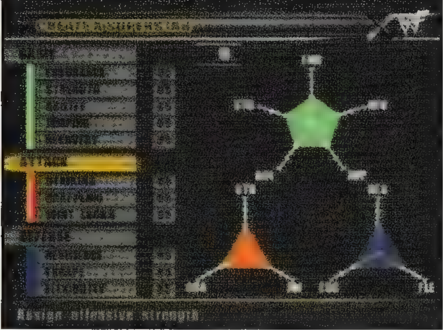
Aquí cuentas con muchísimas opciones para que quede a tu gusto, aunque nos hubiera gustado que tuviera un poco más de variedad en ropas y caras. está muy bien y vale la pena que le des una buena checada. Aunque recuerda que tú tienes el control y puedes hacer un personaje muy realista o de plano un pobre cuate tipo caricatura! ¡Ah! También se pueden editar luchadoras, en Wrestlemania X8 no hay distinciones ni complejos.



Como era de esperarse, este juego nos puso a retar bastante, así que muy pronto podrás checar unos Tips para que domines este juego, con nuestras técnias para este violento título.

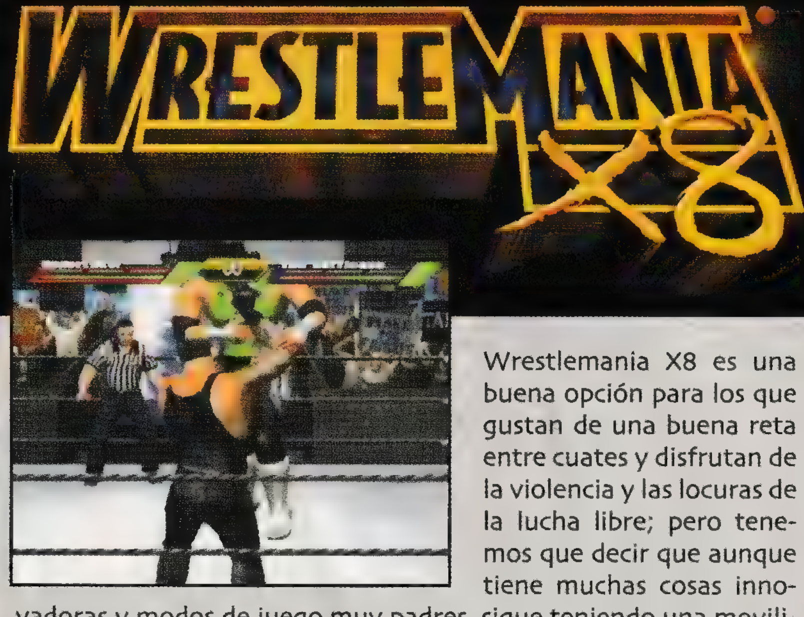






Pero eso no es todo, también le puedes cambiar el nombre, sus atributos (velocidad, ejecuciones, rapidez, fuerza, etc.) para que quede más a tu gusto y te acomodes mejor con tu personaje. Y por si fuera poco, puedes editar qué tipos de movimientos va a tener y usar en cada momento del juego; esta es una buena opción ya que puedes crear a tu personaje sin límites con los movimientos de tus luchadores favoritos. Por cierto que tiene una excelente manera de mostrar cada agarre y ataque para que elijas el que más te agrade.

A pesar de que está bastante completa la opción de editar a tus personajes, sentimos que les faltaron muchos accesorios y tipos de caras. En títulos anteriores como en el WWF War Zone, tenías muchas máscaras y accesorios para personalizar mejor a tu luchador como colgantes, zapatos, playeras, pantalones, etc. Pero tal parece que se concentraron demasiado en la edición de las partes del cuerpo y la cara. Esperamos que en títulos posteriores den un poco más de variedad.



Wrestlemania X8 es una buena opción para los que gustan de una buena reta entre cuates y disfrutan de la violencia y las locuras de la lucha libre; pero tenemos que decir que aunque tiene muchas cosas innovadoras y modos de juego muy padres, sigue teniendo una movilidad algo rara a la que no terminas de acostumbrarte con gusto y las gráficas tampoco son de lo mejor en cuanto a los luchadores. Pero creemos que hay que ver las cosas desde todos los puntos de vista posibles y ver tanto los "pros" como los "contras" de todo esto. Pero recuerda que la última palabra la tienes tú.

RANKING

WRESTLEMANIA X8

EL CONEJO — 4.0

La verdad este juego no es lo que esperaba, sin embargo, tiene tantas opciones, sobre todo la facilidad con la que puedes comenzar a jugar y realizar movimientos muy imprecionantes, no cabe la menor duda que a pesar de que el control es muy sencillo, tiene un excelente grado de entretenimiento, por lo que lo recomiendo, sobre todo si eres de los jugadores que les encanta estar al día con las nuevas apariencias de estas estrellas.

CROW — 5.0

Desde siempre me han gustado los juegos de Lucha Libre y más cuando se juegan en equipos. Wrestlemania X8 quizá no es el juego de luchas con mejor engine, pero cuenta con muchos aspectos que le dan valor, como las peleas en jaulas y demás. Pero sin lugar a dudas lo que más me gustó de este título es que puedes editar por completo a tu personaje, desde el físico, hasta los movimientos especiales y golpes, como entradas al ring.

PANTEON — 4.0

Al principio no me gustó mucho que digamos este título ya que los personajes no están tan bien hechos como debieran y la movilidad no es tan buena. A pesar de esto, decidí checarlo más A Fondo y descubrí que los valores del juego y la variedad de modos lo hacen más entretenido y te hace jugarlo por un buen rato. Aunque indudablemente, sigo pensando que el mejor título de lucha libre es el WCW Vs nWo Revenge.










Próximamente
Septiembre 2002



Encuéntralo en Carrefour, El Palacio de Hierro, Liverpool, Fábricas de Francia y Sears.

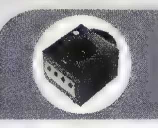
Nintendo GameCube incluye un control. El sistema, videojuegos y accesorios se venden por separado.

Distribuidor exclusivo de Nintendo en México.

www.nintendo.com

TOP 10 CLUB NINTENDO

LOS MAS VENDIDOS



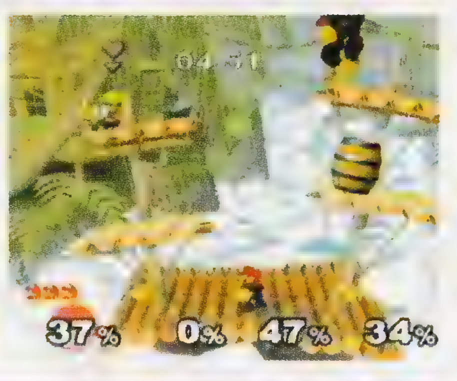




1




2

3



4 Bloody Roar: Primal Fury
5 NBA Courtside 2002
6 Eternal Darkness: Sanity's Requiem
7 Sonic Adventures 2: Battle
8 Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron II
9 Pikmin
10 WWE Wrestlemania X8



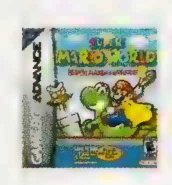
GAME BOY ADVANCE




1




2




3



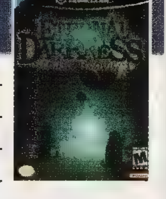
4 Disney's Lilo and Stitch
5 Spider-Man
6 The King of Fighters EX: Neo Blood
7 Wario Land 4
8 Guilty Gear X: Advance Edition
9 Tactics Ogre
10 Sonic Advance



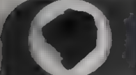
Los más recomendables



1 Eternal Darkness

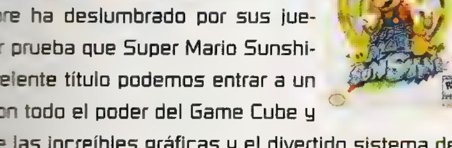


Este es sin duda, uno de los juegos que más esperábamos aquí en la redacción. Podríamos decir que este juego es una mezcla entre Castlevania y Resident Evil, pero con un toque muy diferente. Así que si eres fan de las aventuras más allá del tiempo, espacio y la comprensión humana, chéca este título.





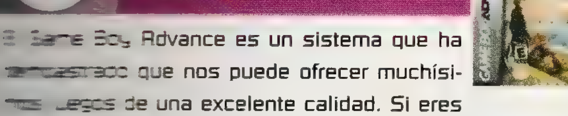
2 Super Mario Sunshine



Nintendo siempre ha deslumbrado por sus juegos y qué mejor prueba que Super Mario Sunshine. En este excelente título podemos entrar a un nuevo mundo con todo el poder del Game Cube y maravillarnos de las increíbles gráficas y el divertido sistema de juego. SMS es un rotundo hit que no puedes perderte.




3 Tactics Ogre

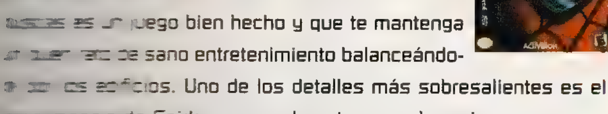


El Game Boy Advance es un sistema que ha demostrado que nos puede ofrecer muchísimos juegos de una excelente calidad. Si eres un fanático de los juegos de estrategia y buscas un buen título, esta nueva aventura de la gran saga de Ogre Battle es la respuesta.

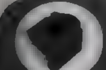




4 Spider-Man

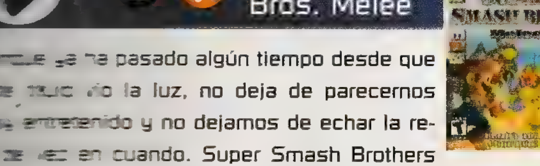


Una gran película merece un gran juego y afortunadamente Spiderman es una Buena opción si lo que buscas es un juego bien hecho y que te mantenga un buen rato de sano entretenimiento balanceándote por los edificios. Uno de los detalles más sobresalientes es el buen manejo de Spiderman, realmente es un buen juego.

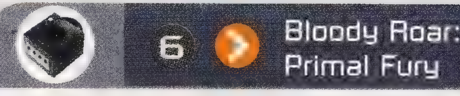




5 Super Smash Bros. Melee



Aunque ya ha pasado algún tiempo desde que este título vio la luz, no deja de parecernos muy entretenido y no dejamos de echar la reta de vez en cuando. Super Smash Brothers Melee es una buena opción para los que gustan de reunirse a jugar entre cuates, así que no dejes de checarlo.



6 Bloody Roar: Primal Fury



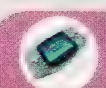
Si pensabas que ibas a esperar mucho por un buen juego de peleas para el poderoso Game Cube, te equivocas. Este título es una gran opción si eres aficionado a este género; cuenta con excelentes gráficas, muchos personajes con poderes y movimientos espectaculares.




7 Guilty Gear X: Advance Edition

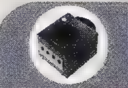


Ahora que si buscas un buen juego de peleas para llevar a todas partes, chéca esta versión de Guilty Gear para el Game Boy Advance. Cuenta con muchos personajes, movimientos y poderes, además de padrísimas animaciones, también puedes armar combos elaborados paa pulverizar a tus adversarios.




8 Golden Sun

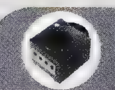
Una aventura sin precedentes, una larga jornada épica y una historia sin igual. Golden Sun es un juegazo que los fans de los RPG no deben dejar pasar. Cuenta con una buena música, excelentes gráficas y un genial estilo de usar las magias. Golden Sun es un juego sin igual... al menos hasta que salga la segunda parte.



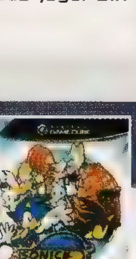

9 Virtua Striker 2002

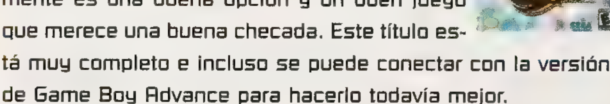


A todos los que gustan de un buen partido de Foot Ball, les recomendamos este título que estamos seguros que gustará a todos los aficonados del balompié. Tiene buenas gráficas, buen sonido y muchas opciones para que puedas jugar sin problemas y ¡sin que salgas a la calle!




10 Sonic Adventure 2: Battle



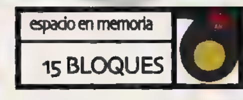


Este es un juego con un buen nivel de Replay Value que no puedes dejar de jugarlo. Realmente es una buena opción y un buen juego que merece una buena checada. Este título está muy completo e incluso se puede conectar con la versión de Game Boy Advance para hacerlo todavía mejor.

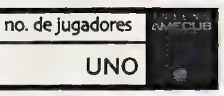




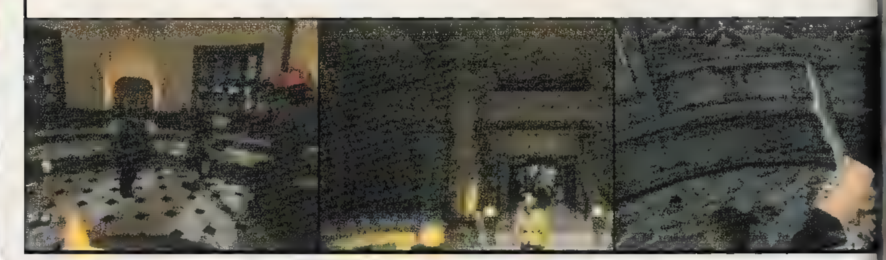
compañía	espacio en memoria
NINTENDO	15 BLOQUES
clasificación	**categoría**
MATURE	TERROR
desarrollador	**no. de jugadores**
SILICON KNIGHTS	UNO





El horror psicológico de Silicon Knights por fin ha hecho su arribo al Nintendo GameCube y de primera instancia es absolutamente todo lo que te habíamos contado y mucho más. Todos los elementos que conforman este juego han sido manejados cuidadosamente para mantener al jugador a la expectativa todo el tiempo y así crear una atmósfera tan densa, que es difícil que la luz de la razón la traspase.

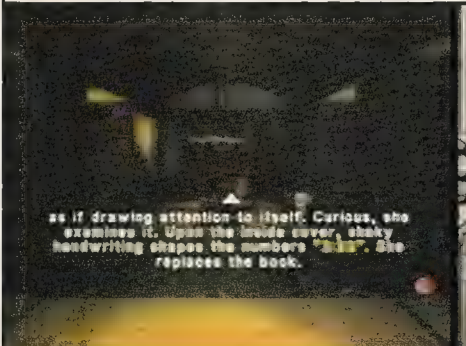




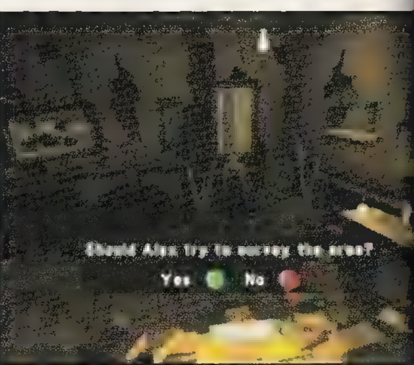
La historia comienza cuando Alexandra Roivas tiene una extraña pesadilla en donde se enfrenta a criaturas extrañas cuando una imagen parecida a la de su abuelo le habla. Súbitamente se despierta a las 3:33 de la madrugada a contestar el teléfono para que un detective de Rhode Island le notifique de la defunción de su abuelo.
Al llegar a la mansión de la familia Roivas, Alexandra encuentra a un detective que le muestra una horrenda escena en donde yace el cuerpo inerte de su abuelo cubierto por una manta, pero se podía ver que le faltaba su cabeza. Alexandra, al ser la única heredera de su abuelo, se queda en la mansión para descubrir al asesino y por qué asesinaron a su abuelo.



Para que Alexandra pueda entender toda la historia de los "Ancients" así como el por qué su abuelo fue brutalmente sacrificado, tiene que leer el gran libro de la oscuridad eterna, mejor conocido como el libro maldito Eternal Darkness, pero este libro está incompleto, por lo que tendrás que buscar las páginas perdidas en la gran mansión. Cada vez que encuentres uno de los capítulos, Alexandra deberá leerlo para recibir una pista hacia el siguiente capítulo, lo que hace de Eternal Darkness un juego con bastante lógica y un patrón muy singular en donde el jugador tendrá que utilizar su sentido común para avanzar en el juego.







El control es muy adecuado para el tipo de juego, haciéndolo muy amigable para los jugadores experimentados y no tan complejo para los nuevos jugadores.

Stick Análogo: Mueves al personaje libremente por todos los escenarios al igual que el cursor en los menús.

Botón A: Ataque. Dependiendo del arma equipada será la acción que realice el personaje. Si cuentas con un arma de ataque cercano, al presionarlo varias veces realizará un combo. A parte se utiliza para aceptar cualquier opción dentro de los menús.

Botón B: Este realiza la acción sensitiva al contexto, por lo que si el personaje está cerca de una escalera o puerta, en la parte superior derecha de la pantalla aparecerá la acción que se llevará a cabo. En los menús se utiliza para cancelar una acción.

Stick C: Al analizar un objeto dentro del inventario, podrás rotarlo para verlo con más detalle.

Botón L: Al mantenerlo presionado, el personaje comenzará a correr en la dirección que le indiques con el Stick Análogo; pero al correr largas distancias el personaje se cansará, por lo que tendrás que dejarlo descansar antes de que pueda volver a correr.

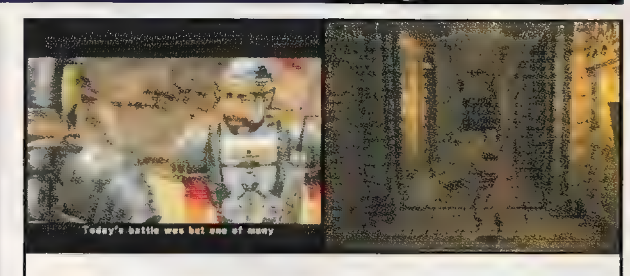
Botón X: Al mantenerlo presionado, el personaje caminará cuidadosamente para no hacer ningún ruido al desplazarse.

Botón R: Con este botón podrás enfocar una parte del monstruo; esto te sirve para armar tus estrategias al enfrentar varios oponentes.

Cruz Digital y Botón Y: El botón Y como cada uno de los cuatro lados de la Cruz Digital están libres para que puedas utilizarlos para realizar hechizos sin la necesidad de entrar al menú principal y seleccionarlo de la lista; Esto ahorra tiempo, pero hay ocasiones en que es mejor tomarte la molestia de seleccionar cada uno de los patrones del hechizo.

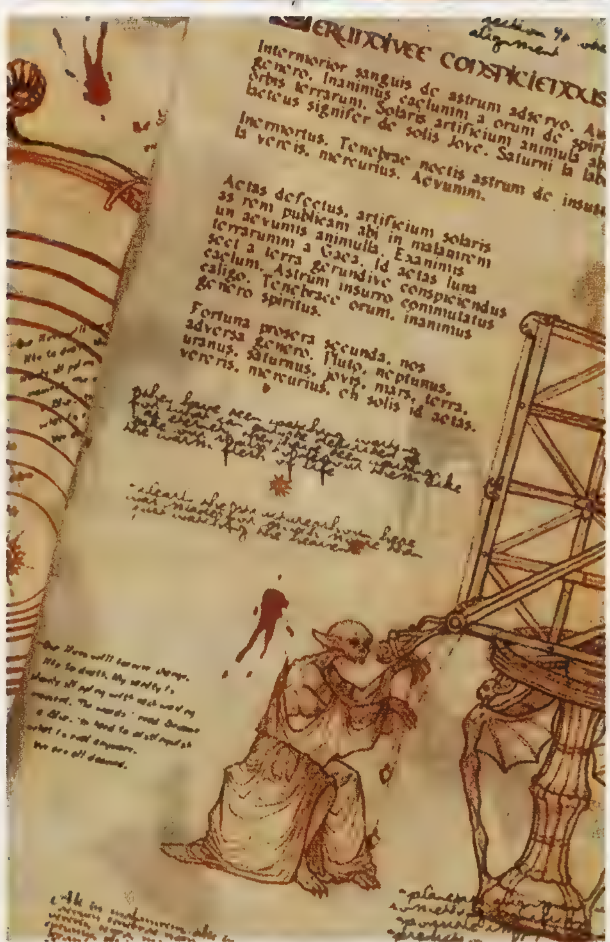
Botón Start: Abre el menú principal, mientras que con los botones L y R podrás cambiar a los demás menús, tanto para guardar tus avances, revisar los objetos que tienes, ver el mapa del área en la que te encuentras, las opciones del juego, los videos o simplemente realizar un hechizo.

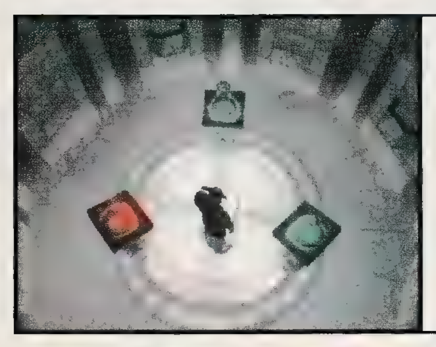




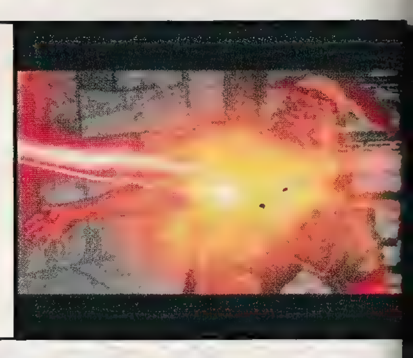
Cada uno de los capítulos de Eternal Darkness se lleva a cabo en diferente tiempo y espacio, relatando la historia de diversos personajes que han sido los elegidos para proteger el mundo de los humanos de la oscuridad que trata de invadirlo. Gracias a esto, cada uno de ellos tendrá diferentes habilidades, desde su línea de energía, conciencia de la realidad y poder de invocar hechizos. Aparte de esto, su capacidad para correr mayores distancias sin cansarse y las armas que podrá utilizar en su contribución para el libro maldito.

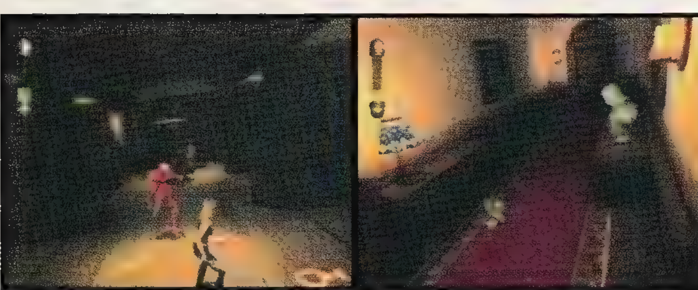


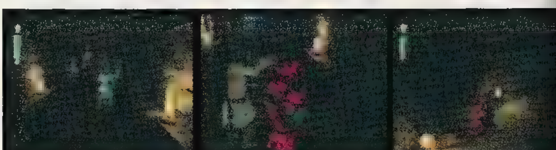




Uno de los grandes detalles del juego es que hay pequeñas decisiones que influyen en algunos patrones de la historia; por ejemplo, en el primer capítulo tomarás el rol de Pious Augustus y al encontrarte con tres artefactos mágicos, el que tomes definirá algunos detalles y claves dentro del resto de la historia, por consiguiente el juego cuenta con tres finales diferentes que te mantendrán al borde de la locura.





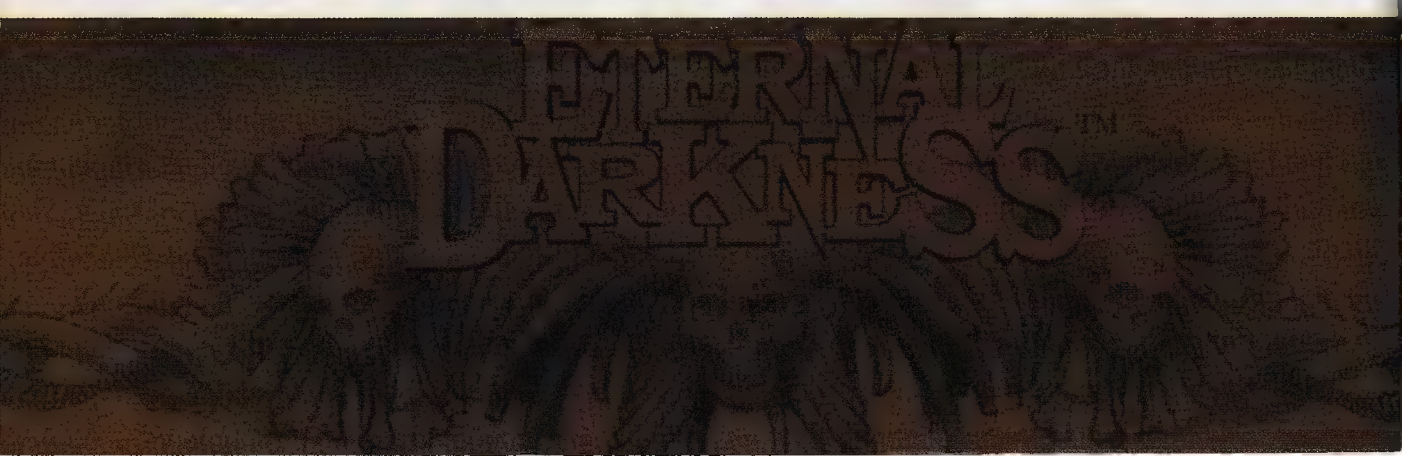


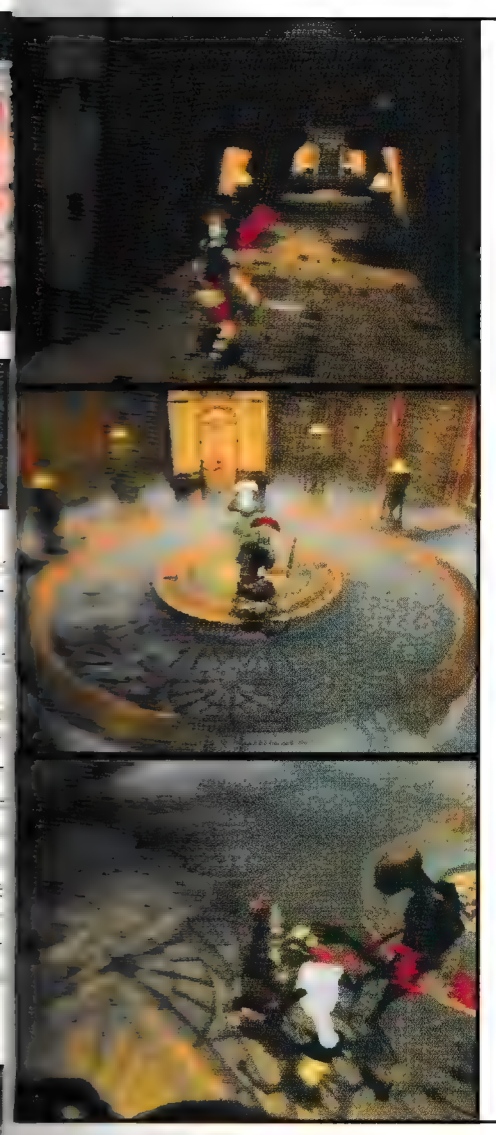
Otro de los puntos lógicos de Eternal Darknes
es que cada vez que un monstruo te ve, t
quitará un poco de tu barra de cordura y si l
dejas atrás, lógicamente llegará un punto en
que sabes que hay demasiados enemigos en l
construcción en la que te encuentras que aú
fuera del rol del personaje, no te da tanta conf
anza tener que regresar a volver a ver esos mon
struos; pero si te tomas el tiempo para darles
golpe final para asegurarte de que no se volverá
a levantar, te regresa un poco de cordura, ya qu
tienes la confianza de que estos seres pueden se
vencidos y no te dejas llevar tanto por su apar
encia. Por consiguiente, es sabio tomarte el tiem
po para eliminar a cada uno de ellos antes de qu
desaparezcan o lo mismo hará tu cordura.

Como ya lo hemos mencionado, los personajes cuentan con una línea de cordura la cual es tan importante como la línea vital o la línea de magia, pero esta en particular tiene mucho más relación con el juego de lo que te puedes imaginar. Para empezar, si tienes el nivel de cordura un poco bajo, simplemente escucharás ruidos raros, saldrán gotas de sangre de la pared, los cuadros cambiarán de apariencia, entre otros pequeñitos detalles; pero si por otra parte tienes tu nivel de cordura bastante bajo, es probable que todo tu entorno cambie, te comiences a hacer más pequeño, veas cosas que no son reales y por consecuencia te evitarán que avances en el juego como comúnmente lo harías estando cuerdo.

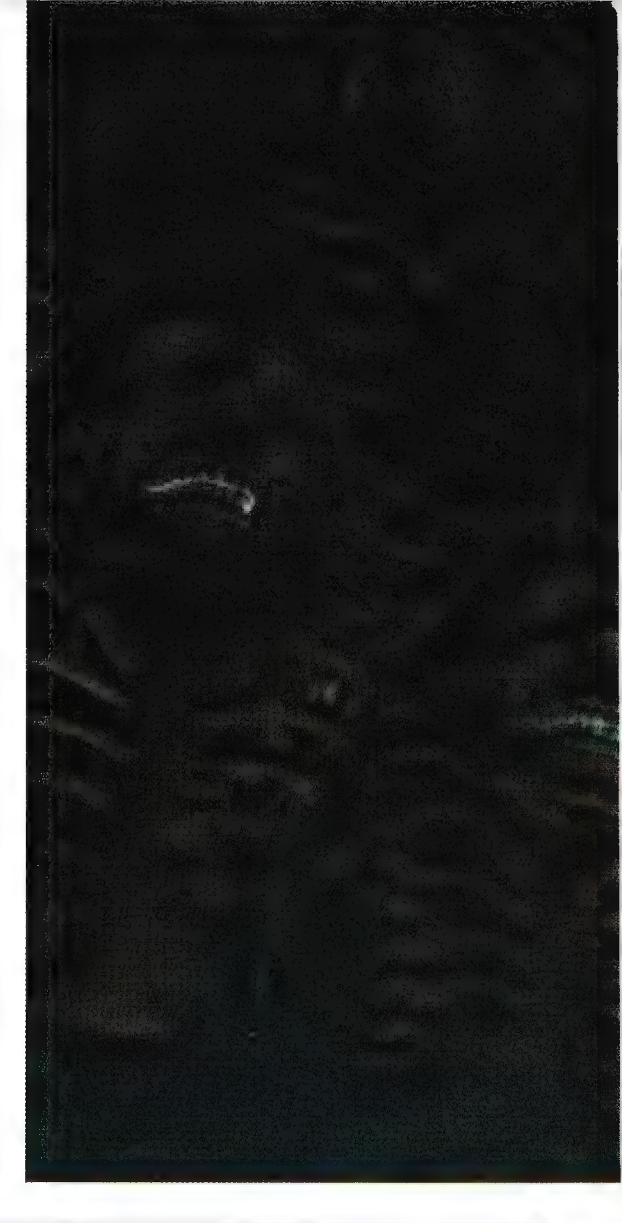




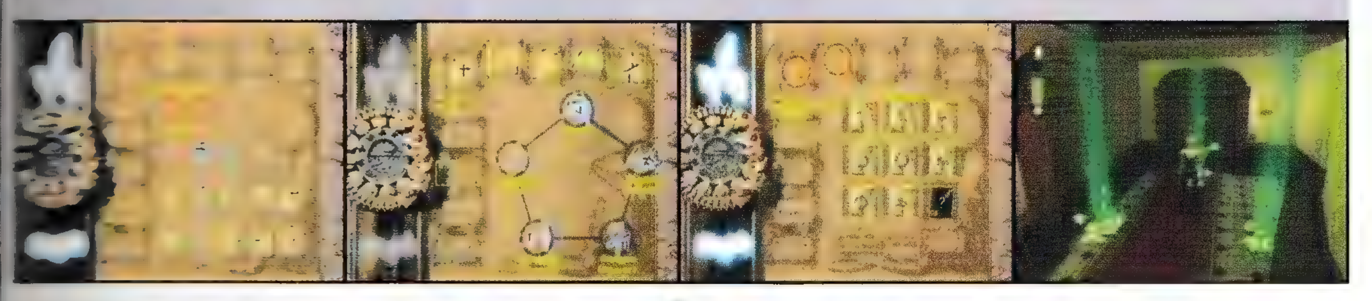




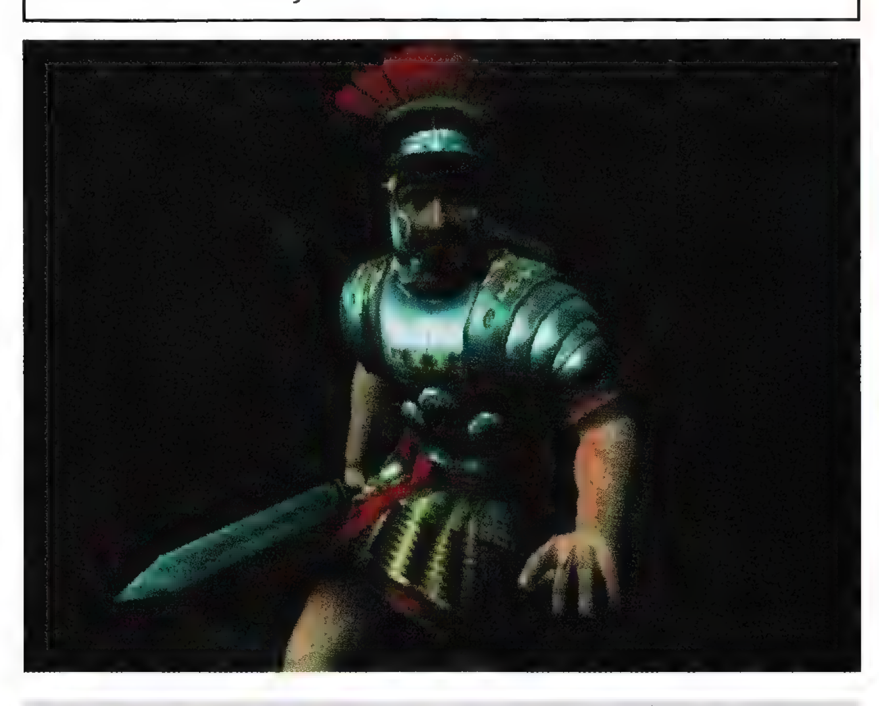
Como lo mencionamos dentro de los controles, el botón R es fundamental para armar tus estrategias. Por una parte los combos con las armas de corta distancia son buenos, ya que llegas a tirar a los enemigos por unos instantes y te puedes concentrar en los demás monstruos, pero aún así no te da un respiro lo suficientemente extenso para terminar de eliminar a los demás, pero si por ejemplo a un monstruo lo dejas sin cabeza, lógicamente no podrá verte para seguirte y así podrás enfocarte en el resto y eliminar a uno por uno sin mucho problema.



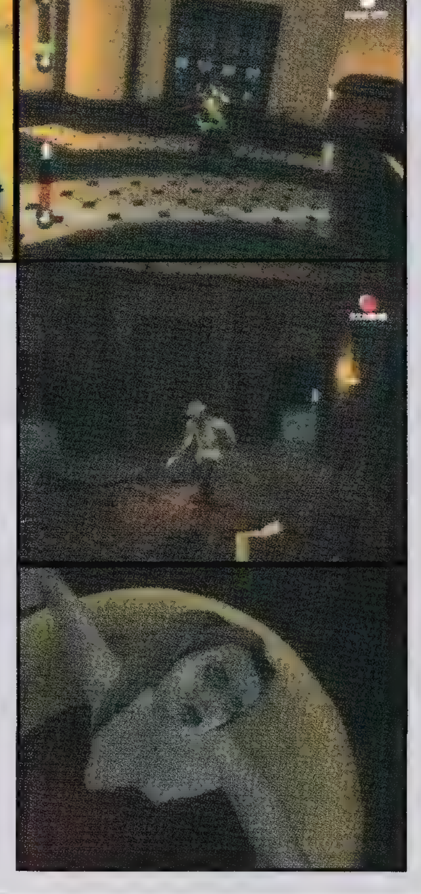
Los hechizos son otra de las partes fundamentales del juego y todos ellos dependen de tres elementos para poder crear cualquiera de ellos, aparte de contar en tu inventario con el libro de Eternal Darknes (obviamente). Para empezar están los "Circles of Power" que definirán el número de puntos con los que se utilizará el hechizo. Posteriormente se encuentran los "Runes", los cuales se dividen en dos géneros: los principales, que son tres de diferente color en resemblanza a los tres artefactos míticos (rojo, verde y azul) los cuales le darán el encauce al hechizo; y los secundarios que son las propiedades del hechizo. También se encuentran los "Codexes" que te servirán para interpretar los Runes secundarios, sin embargo puedes realizar los hechizos sin ellos. Puedes intentar una gran variedad de combinaciones y descubrir por ti mismo muchos de los hechizos, pero la mejor manera de utilizarlos es encontrando el "Spell Scroll" de cada uno y así tener la certeza de saber para qué sirve cada uno de ellos. Pero recuerda que no debes moverte mientras realizas un hechizo o no se completará.



Otra de las cosas que es importante recalcar, es el hecho de intentar guardar tus avances al comenzar cualquiera de lo capítulos, así si la llegas a regar en alguna cosa, no tendrás mayor inconveniente en reiniciar todo el capítulo, y no te quedarás en situaciones incómodas, ya sea con poco parque o con tus barras bajas.







De una buena vez te avisamos que el juego consta con varios efectos de pérdida de cordura que te pueden dejar sorprendido, así que no te extrañe que se te apague el monitor o te quedes sin sonido.
No cabe la menor duda de que Silicon Knights ha hecho una obra maestra, que le ha tomado varios años realizarla, pero bien ha valido la pena. Con grandes efectos visuales y un gran trabajo en el área del audio, Eternal Darkness se consolida como uno de los mejores títulos de terror psicológico que ha existido en cualquier sistema.

RANKING

ETERNAL DARKNESS

EL CONEJO — 5.0

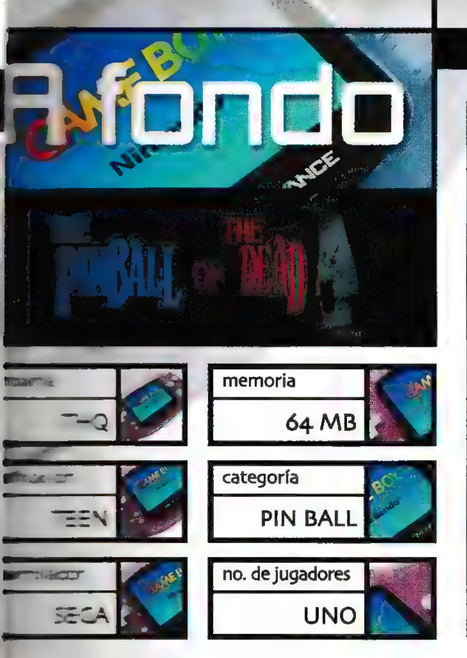
En la vida me imaginé que un juego como este (sobre todo que fuera producido por Nintendo) llegara a uno de los sistemas de la gran N, sobretodo por el tipo de historia y lo explícito que es con todas las imágenes. La verdad es que desde que lo comencé a jugar, no pude parar hasta terminarlo y me quedé asombrado con cada uno de los detalles que los cuates de Silicon Knights pusieron en este juego que sin duda alguna será un clásico.

CROW — 5.0

La forma tan dramática con la que los personajes se ven envueltos en la historia y cómo se desenvuelve, es un trabajo digno de ser llevado a la pantalla grande. Será un verdadero reto para quien se aviente el paquete, ya que la gente de Silicon Knights no dejaron hueco alguno en la historia, así que deberán hacer algo impactante como en el juego. Aún así, tan bueno está el juego que ya me muero de ganas por ver lo que harán en el cine.

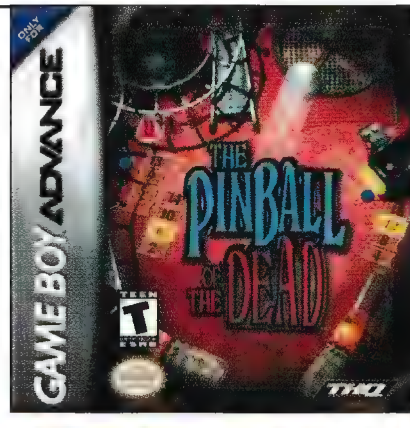
PANTEON — 5.0

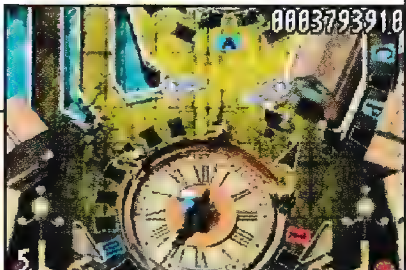
Al principio estaba algo escéptico con respecto al elemento psicológico de Eternal Darkness, pero como buen fan de Lovecraft y Edgar Alan Poe, me puse un poco analítico. Al adentrarme en el juego (como por el tercer capítulo), cuando comienzas a ver los efectos de la falta de cordura, me quedé maravillado, con una sensación de locura al presenciar los efectos e imaginación tan buena que lograron en este juego.

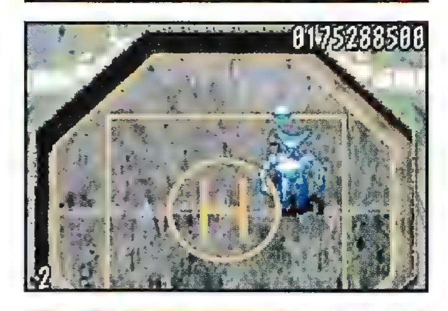


compañía: THQ	memoria: 64 MB
clasificación: TEEN	categoría: PIN BALL
desarrollador: SEGA	no. de jugadores: UNO

Si pensabas que los zombies sólo se podían eliminar con balazos, cuchillos, o golpes, Sega nos proporciona una opción diversa para tener el placer de eliminar cientos de zombies con otro recurso como lo es una pelotilla de pinball. Y siendo que se han juntado 2 juegos de gran calidad como un tradicional tablero de pinball con la emoción y acción que envuelve la saga de The House of the Dead, logran como resultado un título para tu Game Boy Advance que no puedes dejar de checar.

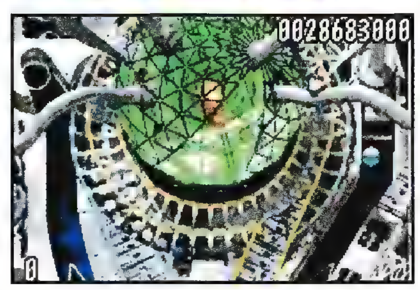






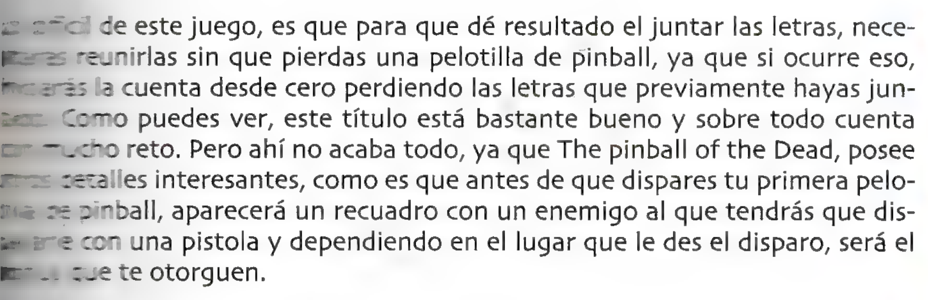






Si conoces un poco de este título, recordarás que The House of the Dead, es un juego tipo Shooter donde mediante una pistola, tenías que eliminar a una gran cantidad de Zombies y diversos monstruos que trataban de acabar contigo , pero ahora la gente de Sega dio un giro drástico al hacer esta versión alterna que para nuestro gusto, se ha colocado en una de las adaptaciones con mayor aceptación que han visto la luz últimamente.

The Pinball of the Dead, es un juego bastante simple, como todos los pinaball, pero lo que hace diferente a este juego ante los demás, es la intensidad con la que tendrás que luchar, ya que en la mesa de pinball, podrás entrar a ciertos lugares especiales, donde se te dará una letra por cada vez que entres, una vez que formes la palabra en cuestión, se abrirán nuevas opciones, obtendrás bonus extras o inclusive aparecerán jefes de escena.



Lo difícil de este juego, es que para que dé resultado el juntar las letras, necesitarás reunirlas sin que pierdas una pelotilla de pinball, ya que si ocurre eso, iniciarás la cuenta desde cero perdiendo las letras que previamente hayas juntado. Como puedes ver, este título está bastante bueno y sobre todo cuenta con mucho reto. Pero ahí no acaba todo, ya que The pinball of the Dead, posee otros detalles interesantes, como es que antes de que dispares tu primera pelotilla de pinball, aparecerá un recuadro con un enemigo al que tendrás que dispararle con una pistola y dependiendo en el lugar que le des el disparo, será el bonus que te otorguen.

Desde la pequeña película de introducción del juego, puedes ver la calidad con la que Sega ha producido esta versión. El objetivo principal en este juego, es eliminar tantos zombies y jefes de escena como puedas a lo largo de las 3 diferentes mesas con las que cuenta este juego mientras tratas de lograr la puntuación más alta para romper los récords. Cada mesa cuenta con detalles propios y cada una es diferente a las otras, por ejemplo, WONDERING es una tipo ciudad en ruinas, aquí encontrarás detalles como edificios, alcantarillas e inclusive re... Esta es una de las mesas más fáciles, ya que los secretos cuentan con un ... de grado de dificultad muy básico y podrás hacer miles de puntos, ya que no hay obstáculos que hagan peligrar tu juego. Por otro lado tenemos la mesa titulada MOVEMENT, que en lo particular, tiene un detalle que nos agrada mucho y es que aquí podrás criar a tu propio bebé con una tecnología avanzada mientras eliminas uno que otro zombie; abres puertas u obtienes letras para juntar frases y ganar puntos o algún bonus extra. Por último se encuentra la mesa llamada CEMETERY, donde pelearás contra los zombies y diversos enemigos en un fondo muy peculiar que parece como el interior de algún cuerpo ... es alusivos a zombies pintados de la cara o uno que otro mutante.

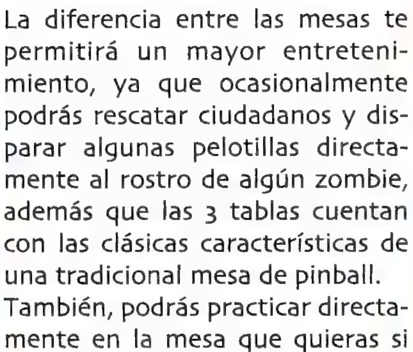






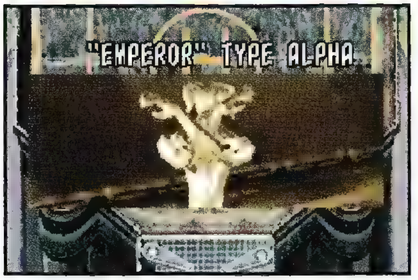


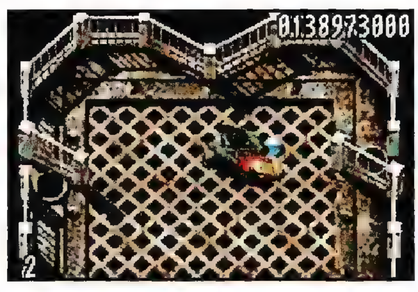




La diferencia entre las mesas te permitirá un mayor entretenimiento, ya que ocasionalmente podrás rescatar ciudadanos y disparar algunas pelotillas directamente al rostro de algún zombie, además que las 3 tablas cuentan con las clásicas características de una tradicional mesa de pinball.
También, podrás practicar directamente en la mesa que quieras si entras al modo normal, pero si te diriges a la opción de Challenge, tendrás que recorrer las 3 mesas pero para avanzar de una a otra, necesitas primero eliminar a los jefes de la mesa en la que te encuentres y es ahí donde radica el reto, ya que algunas son bastante difíciles.

En conclusión, este es uno de los títulos que a pesar de la temática sencilla con la que cuentan son bastante entretenidos, ya que te aseguramos que te pasarás horas y horas jugándolo para dominar el top de cualquier puntuación que aparezca en el juego. Además aunque son pocas las mesas de juego, no importa tanto, ya que este juego es sumamente entretenido. Gráficamente no es lo mejor que hayamos visto, pero digamos que es aceptable y más aún con los excelentes cortes de video que tiene de introducción el juego y antes de cada jefe principal. En cuanto a sonido podemos decir con toda tranquilidad que es de lo mejor que hemos escuchado últimamente para el Game Boy Advance.





RANKING

THE PINBALL OF THE DEAD

EL CONEJO — 5.0

La verdad es que ya había olvidado lo divertido que son los pinball, sobre todo con detalles y elementos que sería muy difícil e incluso imposible manejar en un tablero de arcadia de este tipo de juegos. Por si fuera poco, cuenta con los jefes, escenas de bonus y otros tantos elementos que me hacen imposible dejar mi Game Boy Advance a un lado. Es uno de los juegos que recomiendo ampliamente para todos los jugadores.

CROW — 4.0

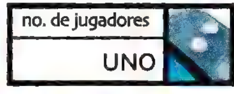
Yo la verdad soy fan de la serie original "The House of the Dead", en donde tienes que utilizar unas pistolas para derribar a los zombies; y aunque cuando lo anunciaron me pareció algo absurdo, no cabe duda de que hicieron un excelente trabajo con cada uno de los tableros. Los elementos que se manejan además de tener la opción de guardar tu juego en cualquier punto, le da mucho valor, sobre todo para el jugador.

PANTEON — 3.0

En contra de las opiniones de mis compañeros, a mí siempre me han gustado los pinball, pero como que a este juego le faltó un poco más de reto, tal vez con más botones o diferentes tableros me hubiera llamado más la atención. No quiero decir que el juego es malo, pero sí les faltó algo para hacerlo en verdad espectacular.
Lo recomiendo siempre y cuando seas fan de los pinball y si no tienes demasiado tiempo para jugar.



compañía	memoria
INFOGRAMES	64 MB
clasificación	categoría
EVERYONE	PELEAS
desarrollador	no. de jugadores
ARC SYSTEM	UNO



Por fin, uno de los más cruciales juegos de peleas llega al Game Boy Advance y vaya que se han esmerado en su desarrollo, ya que podemos decir con bastante tranquilidad que éste es uno de los mejores títulos de peleas que existen para esta plataforma portátil y claro, estamos hablando de Guilty Gear: Advance Edition que esta recién calientito en el mercado y que con tan poco tiempo, se ha colocado en uno de los favoritos, pero bueno para que cheques el por qué de esta situación, checa el siguiente a fondo que hemos preparado para ti.





La historia del juego es simple pero concreta, ya que todo da inicio en el futuro, para ser exacto en el año 2180, donde la humanidad por fin estuvo libre de la catastrófica amenaza que ocasionaban las Gears. Pero poco después de un año de tal incidente, se tuvieron informes sobre el descubrimiento de un nuevo Gear que llamó la atención de la república. Todo funcionaba correctamente, inclusive cuando sus habilidades debieron estar deshabilitadas. De hecho, se ha intentado destruir el Gear múltiples veces pero con resultados negativos, por lo que se ha ordenado conservarla bajo vigilancia estricta.

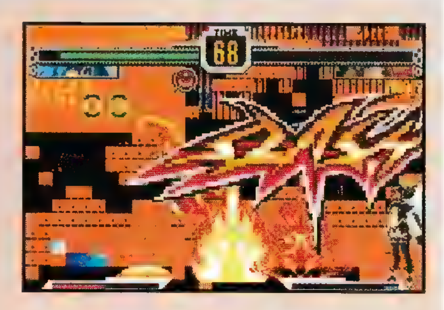
Las Gears, son armas biológicas que están programadas para obedecer ciegamente las órdenes que les dé su comandante, pero en ausencia de dichas órdenes, se convierten en pasivas, conservándose en paz. De cualquier manera, todas las Gears existentes tienen sus memorias borradas por Justice y sin órdenes son incapaces de hacer algo. Sin embargo, las noticias sobre el recién encontrado Gear, han enloquecido a la humanidad por la posible emergencia de un segundo ataque similar al de Justice. Por lo que se debe terminar con este problema cuanto antes.



Algo que nos pareció bastante atractivo en este juego, es que cada personaje posee su propia historia no como en algunos otros títulos donde no sabes por qué están peleando pero a fin de cuentas pelean. Por lo que Guilty Gear te da ese recurso extra para que así conozcas más sobre cada uno de los personajes con los que puedes jugar.

El estilo de batalla para este juego ha sido planeado muy detalladamente, ya que posee los típicos saltos espectacula-



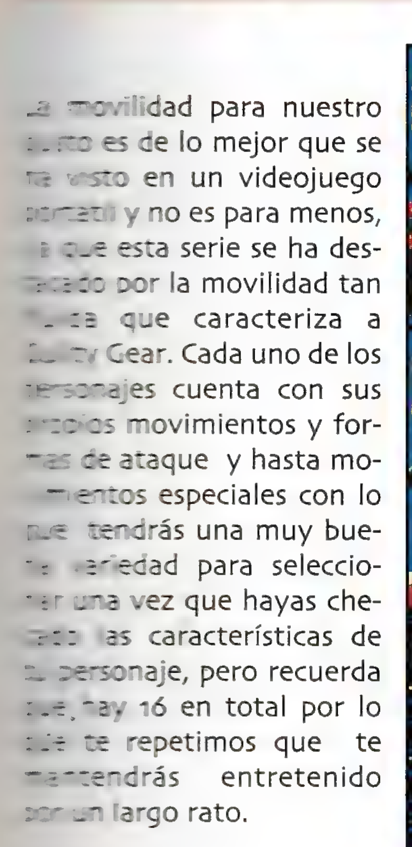


res donde los personajes brincan más de 6 metros, los programadores han hecho que la pantalla sea muy amplia, quizá reduciendo un poco el tamaño de los personajes pero nada que afecte el juego o la visibilidad del mismo, ya que logrando esto, el escenario estará en un plano más amplio y con aspecto de pantalla Wide para que tengas más lugar hacia donde moverte y así puedas realizas movimientos de ofensiva o defensiva con mayor planeación y exactitud.



Guilty Gear: Advance Edition, cuenta con 14 personajes con los que podrás participar desde el inicio del juego, pero conforme avances, podrás obtener a otros dos personajes extra que serían los jefes finales del juego, para conseguir activarlos, tan sólo termina el juego con alguno de los personajes disponibles y obtendrás a Dizzy y a Testament, ambas son sumamente poderosas y con ataques de aniquilación de alto rango de daño.





La movilidad para nuestro gusto es de lo mejor que se ha visto en un videojuego portátil y no es para menos, ya que esta serie se ha destacado por la movilidad tan única que caracteriza a Guilty Gear. Cada uno de los personajes cuenta con sus propios movimientos y formas de ataque y hasta movimientos especiales con lo que tendrás una muy buena variedad para seleccionar una vez que hayas checado las características de tu personaje, pero recuerda que hay 16 en total por lo que te repetimos que te mantendrás entretenido por un largo rato.





Pero no creas que eso es malo, sino por el contrario, entre más opciones, personajes y movimientos tenga un juego portátil será más el tiempo que te mantenga entretenido. Otro detalle que no puede pasar desapercibido son las magníficas animaciones que han creado hasta en los movimientos más simples de cada personaje y mucho más marcados en los ataques especiales, con lo que por movilidad y animación, este juego nos ha parecido de lo mejor.



Guilty Gear, además de lo mencionado, cuenta con una numerosa cantidad de opciones de juego que amplian el replay value de este título, algunas de las opciones en Guilty Gear: Advance Edition son: Arcade, que es donde participas en un modo de torneo similar al de las arcadias en una forma de combate 1 vs. 1; por otro lado esta el modo de VS, que es el clásico modo donde podrás participar contra alguno de tus amigos mediante el Game Link; También encontrarás un modo de Training o entrenamiento que te servirá para mejorar tus habilidades de combate, así como tus combos y poderes especiales; en el modo Survival tendrás que derrotar a la mayor cantidad de oponentes que puedas con tan sólo una barra de energía, aquí más que nada podrás checar tu nivel de dominio en este juego; Tag Match, es una opción sumamente interesante donde participas un modo tipo Arcade pero seleccionando a dos personajes y una vez que te aniquilen a uno entrará el segundo para seguir el encuentro; por último está la opción de 3 on 3 que es muy similar a la de King of Fighters donde escoges a 3 personajes para enfrentarse en una pelea contra otro equipo con igual número de integrantes.





Cuando inicies tu juego, trata de checa los puntos débiles de cada oponente, y que habrá ataques que generen much mayor daño y que sean más prácticos d realizar, otra de las cosas que debes recor dar es que en este juego también puede realizar combos mediante las clásica uniones de golpes, hay formas tradiciona les para realizarlos, pero algo que se le fue mucho a los programadores es que s esquinas a un oponente será muy sencill hacer combos de gran cantidad, pero bue no, no importa mucho si te alejas un poc de tu oponente para que puedas hace combos más elaborados.



Uno de los puntos que debes tomar en cuenta, es que no podrás realizar los Overdrive Attacks y los Instant Kill Moves cuando tu barra de tensión esté completamente llena, no obstante es recomendable que utilices la barra en cada round del combate, ya que si no la usas y da inicio el siguiente round, la barra empezará desde cero perdiendo todo tu nivel de tensión.



Cambiando de tema, en Guilty Gear: AE, tendrás diversos colores para tu personaje y de hecho tú podrás editarlos para así personalizarlos, cosa que es muy atractiva para un videojuego portátil. Como un tip, para seleccionar el quinto Costume Color, tendrás que presionar el botón Start cuando selecciones a un personaje y para el sexto Custume Color necesitas presionar Select.





En definitiva, este título es uno de los juegos de peleas para el Game Boy Advance que más nos han gustado, tanto por sus gráficas, audio, movilidad y game play como por su variedad de personajes y movimientos de cada uno de ellos. El concepto es simple pero muy entretenido y las peleas tomarán un mejor enfoque una vez que pruebes el modo de VS.



RANKING

GUILTY GEAR X ADVANCE EDITION

EL CONEJO — 5.0

Desde hace tiempo que estaba esperando este gran juego de peleas para el Game Boy Advance y a pesar del tamaño de los personajes, la movilidad está muy bien así como el buen trabajo en las variaciones para los combos. Otra de las cosas es que supieron balancear de una mejor manera son los movimientos "Destroyer" y como consecuencia lo dejaron muy, pero muy bien, pero hay que contar con una lupa para jugar mejor.

CROW — 3.0

Sin lugar a dudas este es uno de los juegos de peleas para el Game Boy Advance que más me ha gustado tanto por su movilidad como la animación y gran cantidad de movimientos. Gráficamente es bastante bueno y lo que quizá hubiera estado mejor es que los personajes sean más grandes, pero en general este título es un excelente juego que no puede faltar en tu colección de juegos portátiles.

PANTEON — 4.0

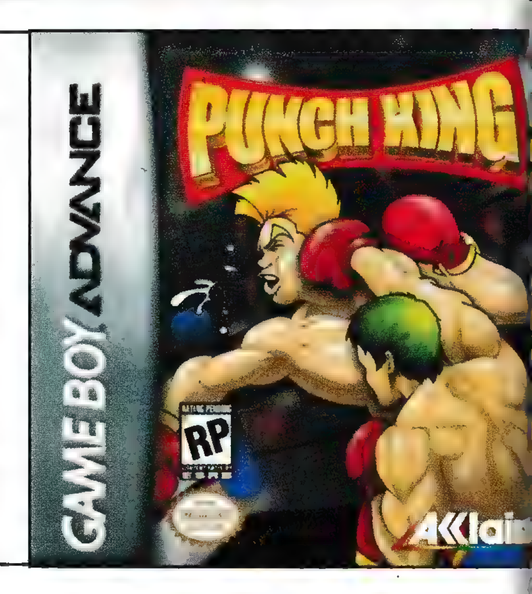
Si eres un fanático de los títulos donde las retas se pongan de a peso y que puedas llevar esta violencia a todas partes como yo, no debes de perderte este excelente título para el poderoso GBA. Aquí encontrarás muchos personajes, poderes, movimientos, supers, juggles, acción, buenas gráficas y música, en fin, este es un cartucho que no vas a soltar en un buen rato. También las animaciones son geniales, así que no esperes más, vé por el tuyo.

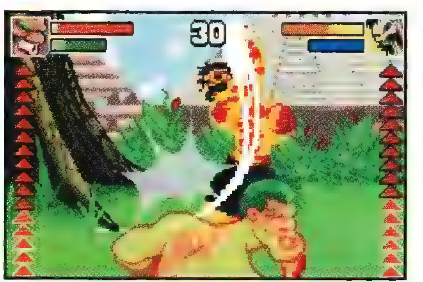
¡¡¡GUAU!!! · BASTANTE BUENO · OK · ¿? · ZZZZZ

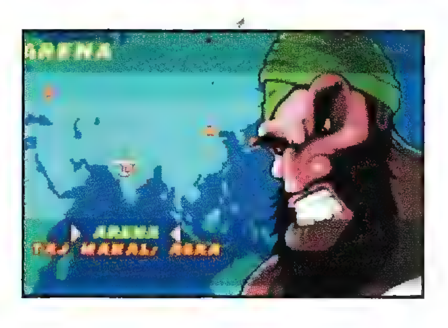


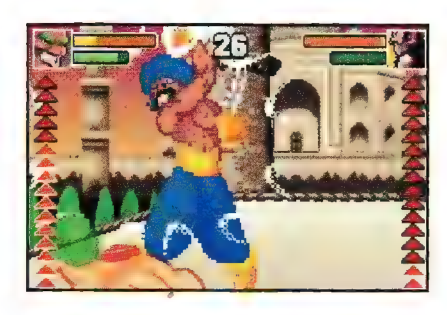
compañía	memoria
ACCLAIM	64 MB
clasificación	**categoría**
EVERYONE	DEPORTES/BOX
desarrollador	**no. de jugadores**
FULL FAT	UNO

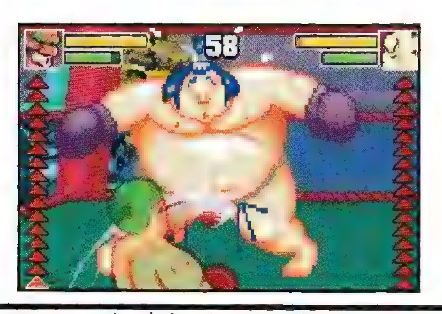
Agarra tus guantes, ponte tu short y sube al ring para encarar un nuevo reto en este nuevo título de box. Aunque últimamente hemos visto varios títulos de box para diferentes sistemas, ninguno ha sido lo suficientemente bueno como para que te quedes un buen rato jugando.











Afortunadamente, Punch King es un juego que viene a romper con la mo notonía de los juegos basados en este deporte, así que vamos a checarl para que lo conozcamos todos. Aunque cabe mencionar que tiene su puntos a favor y en contra, así que vamos a iniciar.

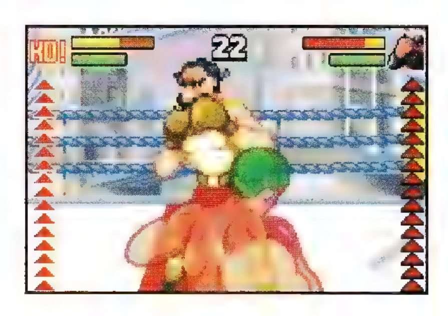
Para empezar, te podemos decir que gran parte del éxito de este juego e que es realmente similar al gran clásico: Punch Out! en muchos aspecto Pero no vayas a creer que es simplemente un fusil y ya, Punch King tien varios detalles que lo hacen diferente o si lo prefieres, podríamos dec que es una nueva versión de Punch Out!

Como en la mayoría de los juegos basados en este deporte, aquí tomas e papel de un novato que quiere alcanzar la fama y convertirse en el Punc King, pero obviamente es una tarea muy difícil y una larga jornada, a que tienes a tu fiel y clásico entrenador fracasado de nombre Joe qu quiere realizar sus sueños haciendo que tú seas el que llegue a ser el me jor.

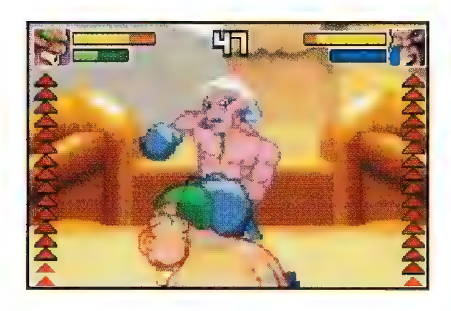
Básicamente, Punch King es un juego muy sencillo y lo aprendes a juga rapidísimo; claro que una cosa es aprender a jugar y otra que el persona je y tú sean uno mismo, aquí es donde debes poner tu atención y pract car mucho para poder enfrentar a todos los contrincantes de distinta partes del mundo. Los veteranos del control sentirán la gran similitud en tre este juego y el gran título de cuando Mike Tyson estaba en la cima para darte una idea, la acción se desarrolla con la vista desde atrás de t personaje, el cual se verá transparente.

Controlar tu personaje es más sencillo de lo que parece: los botones B y corresponden a los golpes de cada brazo (izquierdo y derecho respectiva mente), los botones L y R sirven para esquivar los golpes del contrario ha cia cada lado y el Pad te sirve para poner defensa (arriba), agacharte (aba jo) y dirigir la altura de los golpes; es decir, si presionas A solo, golpea con el brazo derecho a la parte media del cuerpo, con A + Abajo das u Jab y si presionas A + Arriba, golpeas a la cara con un Uppercut. El lad malo es que debes anticipar demasiado el movimiento si quieres esquiva un golpe y la defensa no detiene bien los ataques.

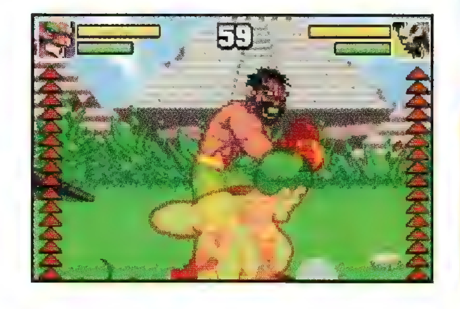
...mente este juego, a pesar de ser entretenido, no cuenta con ...ciones ni muchos modos de juego. Solamente está el modo ... (historia), de Versus y Survival. Obviamente el modo survival ... en enfrentarte a el mayor número de enemigos en secuencia, ... modo de versus consiste en enfrentarte a un peleador de los que ... enfrentado en el juego directamente, no quiere decir que sea ... con el Cable Link.



...ulo cuenta con doce di... peleadores a los que ... enfrentarte, cada uno ... con un estilo diferente ... y utiliza técnicas dife... para atacarte. Debes ... a medir sus movi... y checar bien las se...cias de golpes que utiliza ... los derrotes.

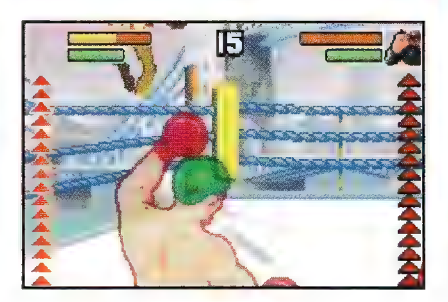


...racterística de este juego ... cuentas con dos barras ... indican tu energía, tu ... que va disminuyendo ... golpes que das y un con... de golpes que se va lle... conforme vayas golpean... Cuando llenas este ..., puedes tirar golpes a ... sin cansarte, lo que te da ...dad de noquear a tu ...te en un solo round. ... el lado malo: la barra de ... se vacía demasiado ... se recupera muy despa... que te deja a merced casi ... del contrario. Si hubieran ... un poco más ágil la recu... hubiera quedado más ...





... es un juego del que ... esperar demasiado, ... es bastante en... La música es un poco ... y pudo haber sido más ... acción, pero la verdad ... sí nos gustó para repartir ... un rato. Si eres un fan ... y quieres entretener... rato, chécalo, si no, ... te recomendamos uno de ... o uno de peleas.



RANKING

PUNCH KING ARCADE BOXING

EL CONEJO — 4.0

Para quienes extrañan los buenos tiempos del Punch Out!, éste se podría decir que es un "remake" del gran juego de Nintendo, pero algo malo tenía que tener y desgraciadamente esto recayó en el control, ya que en vez de pelearte contra los demás pujilistas, tienes que batallar para que el personaje haga lo que le estás ordenando. Como quiera que sea, no es lo que se le pueda llamar malo, así que no dudo en darle una buena puntuación.

CROW — 3.0

Al principio pensé que era una vil copia de Punch Out!, ya que tanto los gráficos como los elementos del juego son muy semejantes a los del juego antes mencionado, pero en cuanto lo juegas, confirmas un poco la teoría, pero también le das crédito propio al juego, ya que innova en algunos movimientos y forma de realizar golpes. Este juego es bastante atractivo si te gustan los juegos de Box no profesionales.

PANTEON — 3.0

Después de jugar los títulos de box que han salido últimamente, pensé que éste iba a ser un título cualquiera y afortunadamente estaba equivocado. Punch King es un buen juego que retoma el modo de juego del gran clásico Punch-Out! con un estilo que lo hace diferente. Es una buena opción para los que gusten de este deporte; aunque sí tengo que decir que su punto malo es la barra de cansancio que lo hace algo lento.

¡¡¡GURU!!! · BASTANTE BUENO · OK · ¿? · ZZZZZ

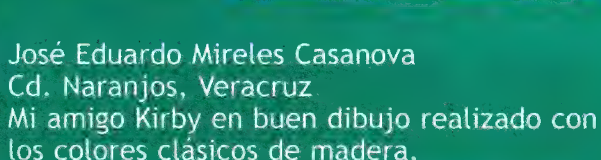


galerie d´ adeleine

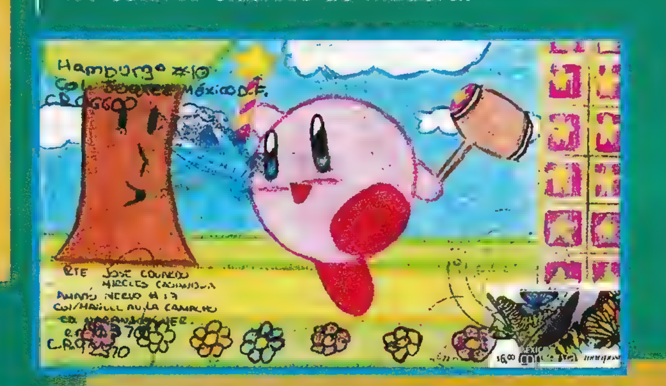
¿Qué tal? ¿Cómo han estado? Espero que muy bien y que sigan esforzándose por mejorar su dibujos. He recibido una gran cantidad de ellos y muchos nos han sorprendido a todos en l redacción por lo ingenioso y elaborado de cada una de estas obras de arte. Me siento mu bien porque se ve que le han echado muchas ganas y que siguen apoyando a esta sección e la que podemos compartir todos esos buenos trazos que nos hacen favor de enviar.
Por cierto, quiero pedirles que cuando envíen cada uno de sus dibujos, incluyan sus dato completos, especialmente su edad, para poder conocerlos mejor y reconocer aún más e excelente trabajo de sus dibujos. Bueno, empecemos la visita por la Galería este mes.



Alejandra Hoyos Jiménez, México, D.F.
¡Qué excelentes dibujos! Aunque me gust mucho donde aparezco dibujando, me gustó mucho el de Misty con Ash. ¡Sigue enviándome tus obras de arte!



José Eduardo Mireles Casanova
Cd. Naranjos, Veracruz
Mi amigo Kirby en buen dibujo realizado con los colores clásicos de madera.



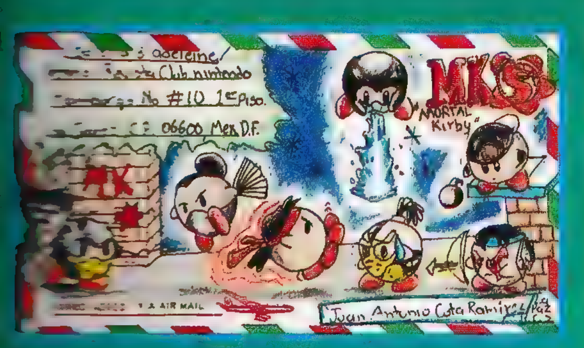


Juan Pablo Herrera González
Canatlán, Durangp
¡Este excelente dibujo maneja muy bien las fuentes de luz y los detalles!



Fernando Fajardo Landeros (13 años)
Tijuana, Baja California
El buen Bomberman siempre está presente y listo para la acción en cualquier sistema de Nintendo.
He aquí una muestra.

Martha Elena Villareal Rangel
Saltillo, Coahuila
De todos los buenos dibujos que me enviaste, éste fué el que más me gustó.
(El Crow también opinó lo mismo).



Juan Antonio Cota Ramírez
La Paz, Baja California Sur
Un ejemplo de que una idea puede ser retomada por alguien más.
Es un buen dibujo.

Jorge Allen Vega, Valparaiso, Chile
Un dibujo muy locochón de uno de los éxitos de Nintendo con los personajes favoritos de muchos de nosotros.





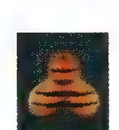
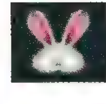
Noé Cisneros Herrera
Capacho, Michoacán
Un buen dibujo de una épica batalla. Dile a tu hermano que también me gustó su dibujo, pero que ya no lo pude incluir.
¡Sigan así!

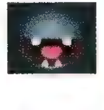


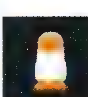




compañía: ACCLAIM	memoria: 32 MB
clasificación: EVERYONE	categoría: PUZZLE
desarrollador: PUZZLE KINGS GRAPHIC STATE	no. de jugadores: DOS



No te dejes llevar por el nombre, en Zoocube no verás muchos animalitos corriendo ni nada por el estilo; de hecho podemos decirte que la historia solamente es un pretexto para lanzar el juego. Afortunadamente, ZooCube es lo suficientemente bueno para que pases por alto este detalle, pues hemos visto a lo largo de la historia de los videojuegos que a veces las historias solamente son puras excusas para sacar un buen concepto. Así que vamos a darle una buena checada para que conozcas este excelente puzzle, que está listo para hacerte pasar horas con tu GBA. Por cierto, también tiene su hermano mayor en el Game Cube en la que sí se ven animalitos, pero ahorita vamos a enfocarnos en la versión de GBA, que es uno de los géneros más atractivos en un sistema portátil.





Según la historia, un científico loco (¿clásico no crees?) de nombre Buc Ooze amenazó hace trece años a toda la fauna animal del planeta, hoy a escapado y esta vez logró transformar a los animales en diferentes formas geométricas. De la nave nodriza, El Arca, se lanzó la última esperanza para los animales, el ZooCube, que es la única fuerza capaz de neutralizar el efecto al juntar dos figuras del mismo tipo. Así que tu misión es llevar el ZooCube a todas las regiones afectadas del planeta y liberar a los animales de sus trampas.

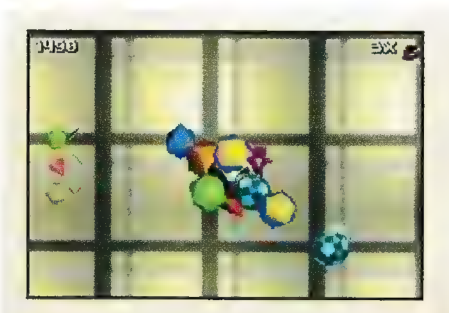


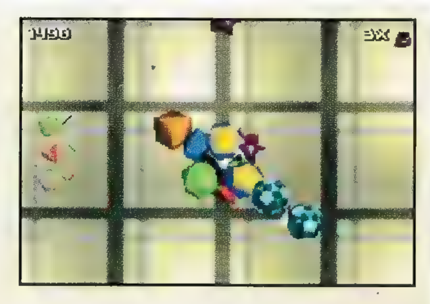






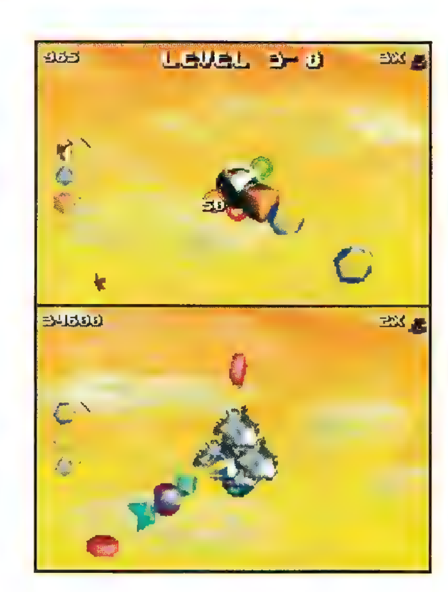
ZooCube utiliza el modo clásico de eliminación de piezas, debes juntar dos del mismo tipo para desaparecerlas. Parece fácil a primera vista, pero es realmente un desafío, ya que la forma de jugarlo es un poco más compleja que cualquier puzzle. Sucede que el ZooCube (que es un cubo) está situado en el centro de la pantalla y éste puede ser girado en cualquier dirección, con la finalidad de poder recibir la piezas con la cara que mejor te convega. Las piezas se van acercando al ZooCube desde cualquiera de las seis direcciones, entonces, debes girar el cubo para que la recibas con la cara que desees. Obviamente debes de procurar que sea con la cara donde esté una pieza igual a la que llega.





No te procupes si te equivocas y pones una pieza sobre otra distinta, puedes cambiar el orden de las piezas con los botones B y R (arriba o abajo) para que quede la figura que necesites en posición, para recibir otra igual.

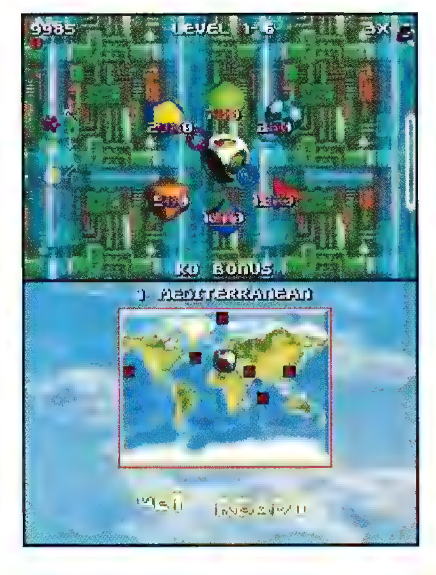
Básicamente, de esto se trata el juego; no debes dejar que se acumulen muchas piezas sobre una cara o perderás. El chiste es que debes de cuidarte y tener rápidas reacciones para evitar que las piezas se aglomeren demasiado en el ZooCube. Al principio parece que es un juego muy sencillo, pero cuando la velocidad aumenta y las piezas se vuelven más variadas, realmente debes tener reflejos de Jedi para poder girar el cubo como un maestro. Obviamente, como en todos los juegos de este género, debes practicar mucho para dominar los giros del ZooCube y poder progresar en tu misión de liberar a los animales.



Si las cosas se ponen difíciles, siempre hay una solución de emergencia. Tienes tres bombas que te desaparecen las figuras que estén justamente sobre el cubo, es decir, la primera línea. Debes tener paciencia para no usar tus bombas si las cosas pueden salvarse de manera normal, pues las tres bombas que tienes son para toda la escena.

Después de desaparecer cierto número de figuras, pasarás a otra escena; te das cuenta porque cambia el fondo y aparecen nuevas piezas. Cuando esto pasa, entras a una escena de bonus donde te lanzan más piezas que debes desaparecer rápidamente para obtener más puntos.

El juego cuenta con siete mundos con varios subniveles. Tres modos de juego de un solo jugador (modo de historia), y dos modos para dos jugadores: cooperativo y versus. Además de esto, el cartucho cuenta con batería para que salves tus mejores récords de cada modo.



ZooCube para el GBA es una buena opción para los que buscan un juego diferente y muy adictivo. Realmente es un buen juego que merece una buena checada, así que si tienes la oportunidad de jugarlo y eres un fan de los Puzzles, hazlo, pero ten en cuenta que te vas a quedar un buen rato, pues "te picas" en serio.





RANKING

ZOOCUBE

EL CONEJO — 3.0

En lo personal, me encantan los juegos de destreza, desde el legendario Tetris he tratado de llenar ese pequeño hueco de simplicidad combinado con la necesidad de habilidad que se encuentra en ese viejo título y creo que Zoo Cube se acerca, pero no contiene lo necesario para hacer que pierda la cabeza por él. Es buen juego, pero le falta un control un poco más elaborado para que sea de mi completo agrado.

CROW — 2.0

Inicialmente me llamó mucho la atención este título, ya que soy un gran adicto a los juegos de destreza y me imaginé que era algo así como Tetrisphere, pero al probarlo me di cuenta que estaba muy limitado en cuanto a los errores que podías cometer, aún teniendo las bombas para eliminar bloques indeseados, por lo que yo sí voy a tener que darle una baja calificación, ya que ni siquiera hicieron un buen trabajo con el control.

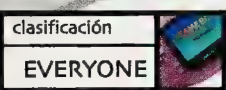
PANTEON — 2.0

Hay muchos juegos de destreza en la historia de los videojuegos, haciendo de este género uno de los más predominantes, pero hace falta que los programadores desarrollen adecuadamente el concepto original del juego para hacerlo fácil de jugar y entretenido para el jugador. Zoo Cube es original, eso sí, pero le hace falta el toque mágico que me ha hecho jugar mil veces Tetris o el gran juego de Nintendo Tetris Attack.

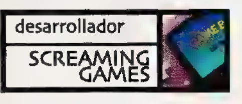




memoria
64 MB



categoría
TRADING CARDS



no. de jugadores
DOS



Una de las series japonesas de más éxito en nuestro país ha sido sin du- da Dragon Ball Z, creada por el tan afamado Akira Toriyama. Como era de esperarse, la serie ha tenido un gran número de incursiones en di- ferentes sistemas y últimamente han aparecido dos para el Game Boy Advance; ahora vamos a analizar el segundo título que está basado en el juego de cartas tipo Magic de esta serie, así que todos los fans de Son Goku, pongan atención.

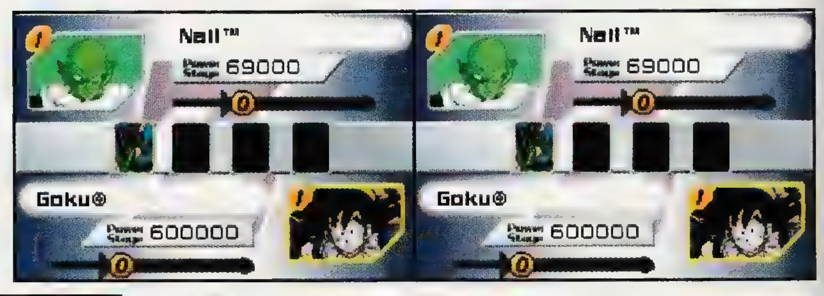


Como te podrás imaginar, en este juego encontrarás muchos de los personajes de la serie; tanto los héroes como los villanos, así como bastantes de sus ataques, técnicas y poderes. Cada uno de los personajes puede aparecer en varias cartas, pero ejecutando ya sea un poder, una técnica o un movimiento defensivo.



Seguramente te preguntarás en qué parte de la serie está basado este juego y por consiguiente, qué personajes son los que podrás encontrar. Pues déjanos decirte que este juego cuenta con más de 300 cartas con personajes y poderes de las sagas de Trunks, Frieza, Saiyan y la de los Androides, así que podrás imaginarte la gran variedad de enemigos y héroes que podrás encontrarte, así como sus diferentes técnicas.

El modo de juego es simple, cada jugador empieza con tres cartas con cuales puede atacar a su oponente o bien, usarlas para defenderse. Dep diendo de las cartas que tengas son las acciones que puedes hacer, ejemplo, puedes usar las cartas para subir tu nivel de ataque, pero si e atacado, debes usar una para defenderte. Tu turno acaba cuando pasa bien, cuando atacas.





Al principio, debes elegir a un personaje y enfrentarte a los demás en combate. Pero no creas que si eliges a un villano, forzosamente tienes que jugar con cartas de puros malos, puedes combinar tus cartas para hacer Decks más poderosos. Ten en cuenta esto al construir tu Deck.

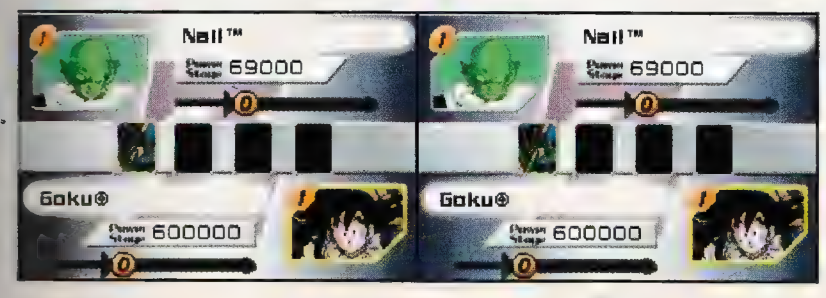
Recuerda que cada carta tiene ciertas características diferentes, por lo que te recomendamos checarlas bien para que sepas utilizarlas en el momento preciso. También difieren los ataques y características al ser un personaje de otra saga. También debes tomar en cuenta que algunas cartas afectan directamente a otras, por ejemplo: Hay una carta de Cell que te sirve para absorber a cualquiera de los androides 18 y 17 para que puedas subir a Cell a su más alto nivel. Pero si tomas en cuenta que tu oponente no tiene ninguno de los androides en juego, no sirve de nada. Por lo que te recomendamos tener varios decks para enfrentarte a varios oponentes.

También puedes construir tus Decks (o mazos, como les quieras llamar) para que tengas una opción más personalizada de acabar con tus enemigos. Recuerda que debes saber combinar tus cartas con el fin de contruir un deck que esté balanceado, porque si no le pones suficientes cartas defensivas, no podrás detener los ataques del contrario, por ejemplo.

Este título es compatible con el Cable Link para que puedas enfrentarte a un amigo y ver quién es el mejor. También puedes intercambiar cartas por este medio, para que puedas conseguir más fácilmente alguna que quieras de tu personaje favorito o una que te haga falta.



... los cuates de Infogrames, al comprar tu cartucho podrás tener una ... promocional que solamente podrás conseguir por este medio. Pero ... que la piratería no respeta este tipo de promociones, así que te ...mos ir con un distribuidor autorizado.



Por si fuera poco, podrás encontrar, además de las más de 300 cartas que fueron trasladadas al juego, obtener nueve cartas exclusivas del cartucho, obviamente, debes de progresar en el juego para poderlas obtener, después de haber derrotado a todos tus oponentes.

Una de las características más sobresalientes es que puedes ganar de tres maneras distintas un duelo de cartas, obviamente si ganas de una mejor manera, tu oponente tendrá que aceptar que le ganaste más que rotundamente. Los tres tipos de victoria son: Survival Victory, que es cuando eliminas todas las tarjetas de tu oponente primero. Dragon Ball Victory, cuando eres el primero en colectar las siete esferas del dragón y Most Powerfull Personality Victory, que es cuando ganas con tu peleador con su más alto nivel de personalidad.

Por cierto, como dato extra, nos enteramos de que hay rumores de sacar una película Live-Action (con actores reales) basada en esta exitosa serie. En cuanto sepamos algo más concreto y algunos detalles más, no dudes en que te lo diremos próximamente.

Dragon Ball Z Collectible Traiding Card Game es una buena opción para los fans de la serie, pero difícilmente lo podemos recomendar para los que gusten de otro tipo de juegos o bien, de este tipo de juegos de cartas. Es realmente monótono y llega un momento en el te quedas prácticamente dormido (especialmente por la música). Pudieron haber realizado un buen trabajo los cuates de Screaming Games, pero la verdad no es tan recomendable si no eres gran aficionado a la saga.

RANKING

DRAGON BALL Z : COLLECTIBLE CARD GAME

EL CONEJO — 1.0

Es una verdadera molestia que sigan haciendo juegos mediocres con buenas licencias. Lo peor de todo es que el juego es bastante lento y sobre todo, las cosas no se manejan tan sencillas como el resto de los juegos de este género. Nuevamente espero que en el futuro, las compañías hagan más por nosotros que darnos únicamente una licencia con personajes famosos y qué mejor se enfoquen en hacer las cosas bien.

CROW — 1.0

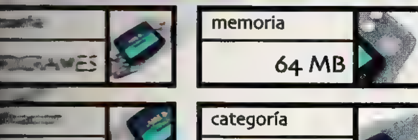
En general no soy muy fanático de la serie de Dragon Ball pero algunos jueguitos me han gustado de esta animación, pero este juego de cartas hace añorar al viejo Pac Man y hasta al clásico Pong, ya que da mucha flojera jugarlo y sobre todo no tiene una base fundamental para apoyar el concepto del juego. La música no es muy buena que digamos y pues en resumen, es un juego que es para unos minutos, visto desde mi punto personal.

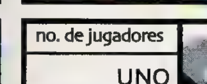
PANTEON — 1.0

Estoy seguro de que los aficionados a los juegos de cartas tipo Magic y los que gusten de los juegos bien hechos se sentirán decepcionados de este pobre título de cartas de Dragon Ball. La verdad solamente es recomendable para los fans a morir de la serie y que no quieren dejar pasar ni un solo juego. De lo contrario, te recomiendo que desempolves tu Pokémon Trading Card Game y juegues algo que deveras vale la pena.





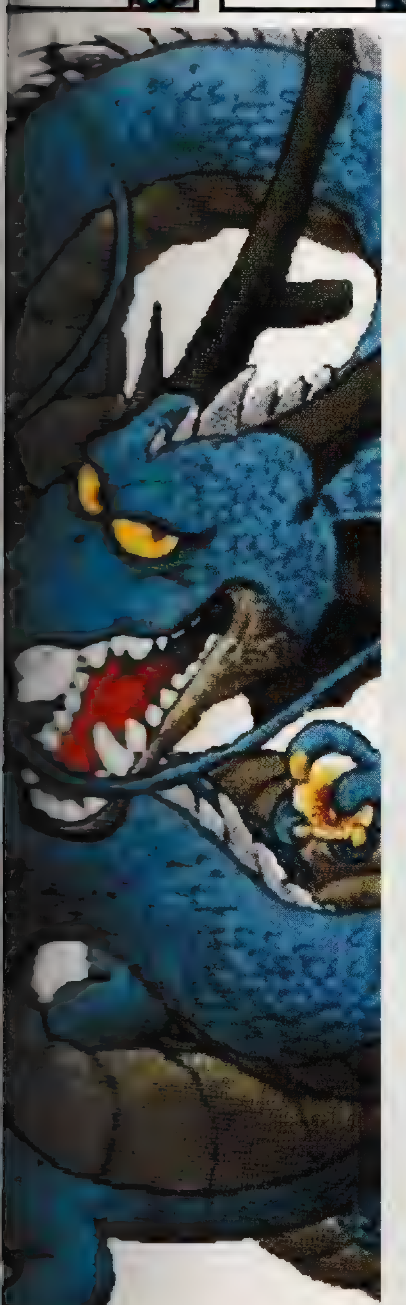




memoria	64 MB
categoría	RPG
no. de jugadores	UNO

En esta occasion traemos grandes noticias para los seguirores de TOEI o mejor dicho de las grandes aportaciones de Akira Toriyama en cuanto a la animación se refiere, así que esta vez les hablaremos de una de sus creaciones que causó gran impacto alrededor del mundo por el humor sarcástico que manejaba además de la historia tan intensa de los combates de sus personajes principales, y claro, estamos hablando de Dragon Ball, pero en esta ocasón nos enfocaremos a su versión como Dragon Ball Z, quien hace su arribo al Game Boy Advance y que estamos seguros será del muy bien aceptado por los fans de esta serie.





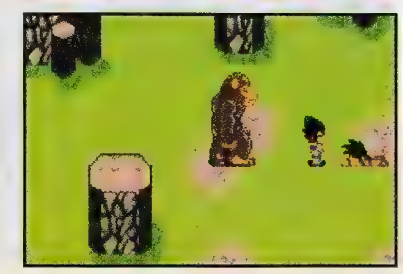
Si has seguido la historia de estos juegos , notarás que por fin se logró traer un juego de esta serie a América, ya que con los títulos anteriores creados por la compañía BANDAI, no se pudo traer ningún juego, ni de peleas ni RPG, quedando así todas esas joyas de colección tan solo en las tiendas de Japón. Pero eso ya no ocurrirá más, ya que Infogrames ha decidido comercializar este título en América, el cual llevará por nombre Dragon Ball Z: The Legacy of Goku.



Conforme avances en el juego, tendrás que resolver una cantidad respetable de problemas de la gente, que van desde rescatar a un pobre gatito, conseguir flores, ayudar a niños a regresar a sus casas o detener bandidos asalta bancos por mencionar algunos. Cada uno de estos objetivos te ayudarán a terminar con un mejor porcentaje tu juego, y algunos de ellos serán sumamente necesarios para que puedas continuar en tu juego o para que aprendas nuevas habilidades para emplear tu Ki.

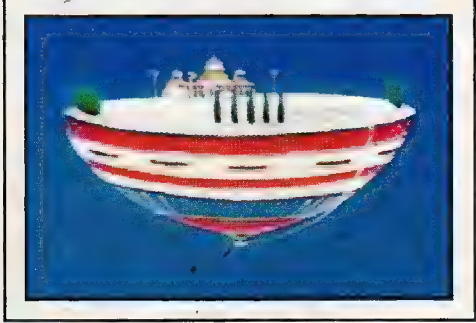


Por ejemplo, una de los poderes con los que emplearás tu Ki, será el tradicional Kame Hame Ha que es uno de los ataques más poderosos de Goku, pero también podrás aprender otro poder que se llama Solar Flare, el cual te servirá muchísimo contra enemigos fuertes, ya que este poder paralizará por unos segundos a tu oponente, dándote así la oportunidad de proporcionarle un ataque con toda la fuerza de tu Ki.





Ahora te hablaremos un poco sobre la historia de este juego, que da inicio con el gran héroe Goku reuniéndose con sus amigos de la infancia, ya que ha sido un largo tiempo desde la última vez que se vieron.
Así que Goku decidió reunirse con ellos en la isla del maestro Roshi, donde se encuentra la casa de su anciano maestro de artes marciales. Acompañando a Goku, está su joven hijo Gohan, de tan sólo 6 años de edad.

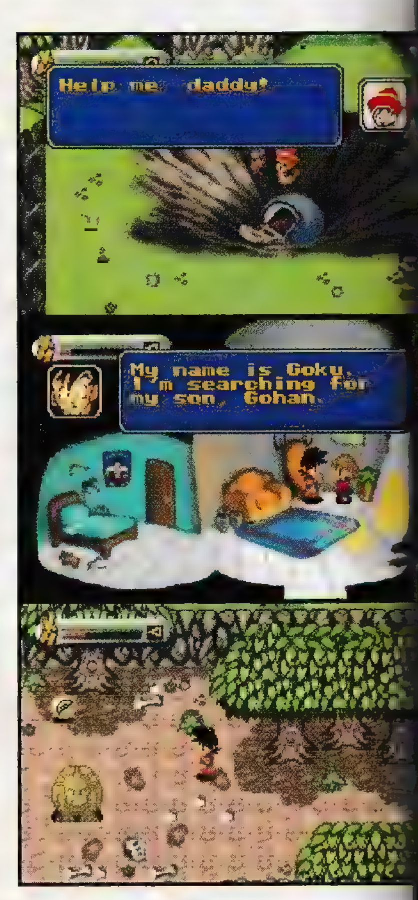


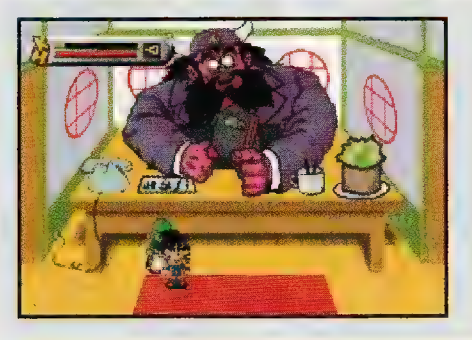


Desafortunadamente las reuniones entre amigos no siempre resultan del todo bien, ya que de repente mientras todos disfrutaban de la tranquilidad de la isla, un extraño visitante llega de repente secuestrando a Gohan, por lo que Goku deberá ir tras la pista de su hijo y por supuesto, también de su secuestrador para que todo vuelva a la normalidad. Así que una vez más, el destino de la tierra y el universo queda en las manos de Goku.



Sin embargo, no todo es bueno en este juego, ya que por ejemplo, algunos de los detalles que nos dejaron un poco insatisfechos, son el hecho de que tu barra de Ki se llena muy lentamente por lo que habrá ocasiones en que tendrás que esperar unos segundos antes de seguir atacando a un enemigo, así que te recomendamos que también utilices los puñetazos para atacar, ya que estos no necesitarán de ninguna especie de Ki. Otra de las habilidades que tiene Goku, es que mediante consigas unas esferas con un ícono de una ala, podrás volar por unos segundos, con lo que también podrás cruzar por ciertos lugares como ríos, lagos o barrancos, pero también te servirá para escapar rápidamente de alguno de tus enemigos o para alcanzar a alguno que esté huyendo de ti.





También notarás que los enemigos a los que te enfrentas son cada vez más fuertes, así que procura ir eliminando paulatinamenta a tus enemigos para que obtengas la mayor cantidad de puntos de experiencia y así, subas de nivel para que resistas más los ataques enemigos, de hecho si así lo prefieres, puedes quedarte en algunos lugares sólo eliminando enemigos para que hagas experiencia. Así mismo, también te proporcionaremos algunas "estrategias" para que puedas regenerar tu energía cuando ya estés sin hierba alguna en tu equipo, así que checa bien lo siguiente.

En donde quiera que te encuentres, si quieres recuperar tu Ki y tu barra de HP, lo único que tienes que hacer es salvar tu juego, apagar tu GBA e iniciar nuevamente tu juego mediante alguno de los slots de batería que posee el cartucho, ya que así se regenerarán tus habilidades además, también aparecerán algunas hierbas que ya previamente habías agarrado en el camino.
Y por si esto fuera poco, en algunos pueblos encontrarás ciertos lugares donde las hierbas saldrán una y otra vez tan sólo cambiando la pantalla en la que te encuentres.

Gráficamente DBZ: The Legacy of Goku no es un juego prometedor, ya que si los programadores hubieran trabajado un poquito más, tendría mejores frames de animación y mucho mejor fluidez en las secuencias de video que aparecen al inicio, pero bueno, las gráficas no son lo más importante en este juego, ya que en si, con lo que muchos videojugadores estarán contentos es con la adaptación del arte original de los personajes de Toriyama en este juego, además de tener la historia y continuidad con la serie de televisión y los Mangas.



En resumen, DBZ es una opción interesante para los que gustan de la serie de Dragon Ball y que quieran buscar las Esferas del Dragon en cualquier lugar en donde se encuentren, gracias a que este juego es portátil. Este título cuenta con 2 slots para guardar tus avances en el juego y podrás salvar en cualquier instante que gustes mientras te encuentres en tu aventura, te recomendamos que guardes continuamente, ya que habrá ocasiones en las que te enfrentes a enemigos muy poderosos que necesitarán más de un intento para vencerlos.

RANKING

DBZ: THE LEGACY OF GOKU

EL CONEJO — 2.0

Por fin, para todos los seguidores de la gran saga de Akira Toriyama, llega a nuestro continente básicamente lo que es la historia de Dragon Ball Z en un RPG. He probado una gran variedad de juegos de esta saga y no quedé muy satisfecho con este título, simplemente porque el modo de batalla es muy lento y te quita mucho tiempo tener que estar eliminando a los enemigos, algo poco conveniente, ya que es un juego para un sistema portátil.

CROW — 3.0

Después de tanto tiempo que los fanáticos de esta serie estuvieron esperando la llegada a nuestro continente de algún juego de Drángon Ball, ahora podrán estar tranquilos, ya que saldrá una versión para el Game Boy Advance. Este juego es muy fiel a la historia, pero siento que es un poco lento en las batallas y en el momento de que cargas tus poderes. La música es muy sencilla, pero se defiende con los gráficos.

PANTEON — 3.0

No soy un fan a morir de Dragon Ball Z, pero sí me han gustado mucho las incursiones en cada sistema en los que aparece la serie (mi favorito es el Hyper Dimension de SFC); pero sí me quedé un poco decepcionado con este título para el GBA. Pudo haber sido un gran juego, pero les faltó darle un poco más de variedad para que fuera más divertido. Lo recomiendo más que nada para los fans de DBZ que quieran completar su colección.

¡¡¡GUAU!!! — BASTANTE BUENO — OK — ¿? — ZZZZZ



Ahora sí como lo prometido es deuda, les proporciona remos los tips de Spider Man que les habíamos comen tado anteriormente. Aquí encontrarás una descripció de la escena y de los objetivos que necesitas hacer pa completarla, así como algunas estrategias y sobe todo variedad de movimientos especiales que puedes realiza Así que no se diga más y empecemos de una vez con esta i formación que hemos preparado para ti.



Peter Parker fue huérfano desde corta edad, por lo que tuvo que mudarse a Queens en Nueva York con sus tios May y Ben. Posteriormente, en un viaje a un instituto de investigación por parte de la escuela, Peter y su grupo se disponían a ver una demostración de la investigación genética enfocada a las arañas, pero una de las arañas de investigación estaba libre y en un descuido mordió a Peter. Al día siguiente, Peter descubre que de repente su visión es perfecta así como su debilucho cuerpo se había transformado en puro músculo. Peter Parker ahora posee fuerza extrema y sus manos mistriosamente se adhieren como si tuviera pegamento en cualquier superficie.

Posteriormente, Peter aprende a controlar sus poderes y nuevas habilidades, y rápidamente decide sacar ventaja de esto para conseguir dinero con ayuda de su sentido arácnido y su super fuerza y agilidad para impresionar a su amor Mary Jane. Pero debido a la trágica muerte de su tío Ben a causa de un ladrón que Peter pudo detener pero no quizo hacerlo en el momento, por lo que Peter entiende que: "Con grandes poderes vienen grandes responsabilidades" y decide convertirse en un Super Héro para combatir el crimer en la ciudad.



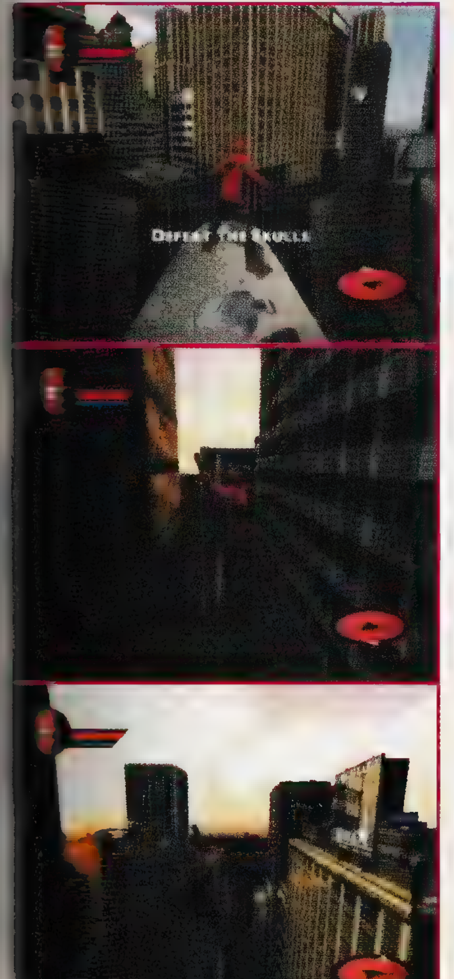
MOVIMIENTOS ESPECIALES

WEB GLOVES

Izquierda + Y Buttons
Presiona esta combinación de botones para llenar de telaraña tus puños, para incrementar el daño de tus ataques fisicos.

E S C E N A 1

SEARCH FOR JUSTICE



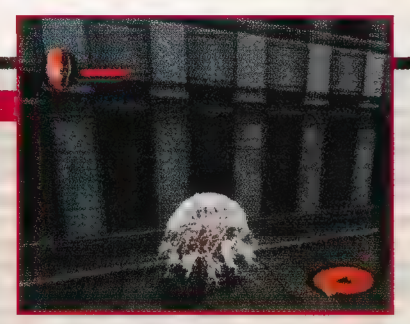
Como siempre, el primer nivel será muy fácil pero te servirá para practicar tus movimientos y sobre todo para familiarizarte con el control de Spiderman. Si te fijas bien, justo debajo de donde inicias el juego se encuentra el primer Gold Spider, que te dará un nuevo combo (B,B,X). Para completar esta escena, necesitarás seguir la brújula que está en la parte inferior derecha, ya que ahí se te indicará el lugar hacia donde debes ir. Los enemigos que se encuentran en este lugar son muy fáciles de derrotar y te servirán para checar formas de combate. Si eliminas a todos los enemigos de esta escena obtendrás un puntaje extra así que trata de no dejar a nadie en el camino.



[illegible]

Derecha + Y Buttons

Presiona esta combinación de botones para crear un caparazón de telaraña. Esto te protegerá de muchos ataques y además impactará a varios enemigos que estén cerca.



Impact Web

Arriba + Y Buttons

Presiona esta combinación de botones para disparar una bola de telaraña contra tus enemigos. Este ataque es más eficaz si lo utilizas mientras tienes activado el Target.

Si estás cerca de algún enemigo y presionas el botón Y, le arrojarás tu telaraña y lo cubrirás por completo, evitando que se mueva por un lapso de tiempo, con esto, podrás dejar inhabilitado a un oponente mientras luchas contra algún otro. Para esta acción, también es recomendable utilizar el Target (esto lo activas presionando Arriba en el stick C). Recuerda que todos estos movimientos son específicos para el modo Classic, que es el que más te recomendamos que utilices.

Si presionas los botones Y y L al mismo tiempo, colgarás de cabeza sostenido por la telaraña



E S C E N A 2

WAREHOUSE HUNT

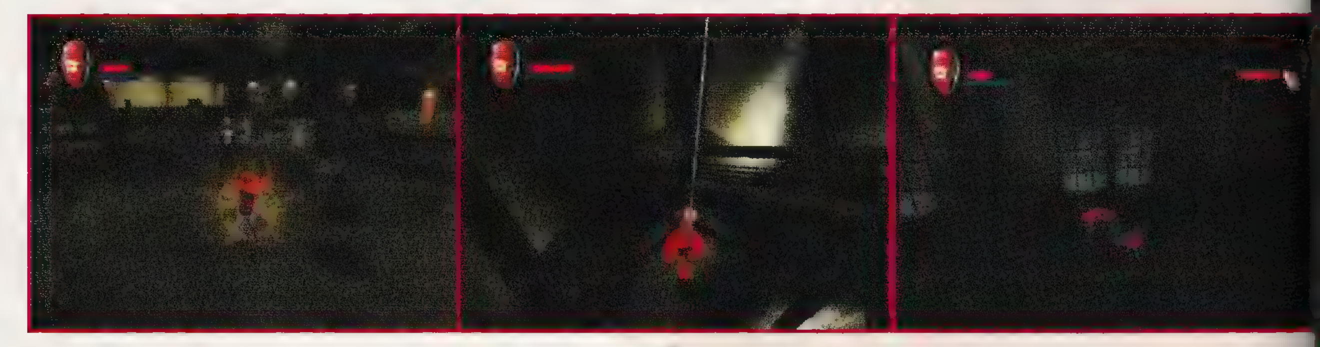
Lo primero que tienes que hacer al llegar a esta escena es recoger la Golden Spider que te dará un nuevo combo (muy útil) que realizarás con la secuencia de botones "B,X,X". Cuando veas una zona que parece un taller de autos, trata de esconderte en las sombras para conseguir el bonus de camuflaje, pero si alguno de los enemigos te ve, prepárate para una gran pelea, ya que rápidamente saldrán varios enemigos que tratarán de eliminarte. Posteriormente, cruza por un corredor y a tu lado derecho podrás ver un conjunto de cajas bloqueando un cuarto, entra por un hueco que está por las cajas y encontrarás un secreto. Continúa tu juego entra a otra habitación donde serás atacado por otros sujetos armados, pero fáciles de vencer. Ahora ve a un lado de un camión y prepárate para evadir a un pequeño remolque que tratará de arrollarte, ahora sí, lo que debes hacer es subir por las ventilas y suprimir la fuente de energía para cruzar por los ductos de ventilación. Una vez logrado esto, deberás luchar contra un pandillero para que consigas un fusible que necesitas introducir en un centro de comando para abrir una reja cerca de donde está el camion estacionado. Cuando abras la reja, regresa a ese lugar y después de pelear contra algunos pandilleros habrás pasado la escena.



E S C E N A 3

BIRTH OF A HERO

Aquí continúas en los ductos, pero cuando salgas de ellos estarán esperándote varios enemigos, algunos con a mas, así que trata de eliminar a los armados primero para que no te dañen tanto, cuando los hayas vencido, n tarás que hay un conducto invadido por gas y debes cruzar por ahí, así que presiona el botón Z para que apare ca la mira y después dispara tu telaraña para que rápidamente cruces el gas. Cerca de ahí estará otro combo q te recomendamos utilices contra los múltiples enemigos que estarán esperándote en la siguiente habitación. U vez que los aniquiles, encontrarás una llave, utilízala en una puerta en una de las esquinas de la habitación y gue tu camino hasta que encuentres unas escaleras de madera, para facilitarte las cosas y no tengas que pasar p todos los escalones, ve al centro de la escalera y dispara una telaraña al techo para que llegues hasta la parte arriba. Ahora sigue por el corredor y prepárate para la primera batalla de verdad contra el asesino del tío Ben. P ra vencerlo, trata de usar tus mejores combos, además de los poderes como Impact Web y Web Gloves.





ESCENA 4

OSCORP'S GAMBIT

Esta escena es como un pequeño entrenamiento para combate aéreo contra algunos objetos voladores. Para enfocar a algún enemigo, presiona hacia arriba en el "C Stick" y para eliminarlos fácilmente puedes emplear impactos de telaraña o simplemente enfocar a alguno y presionar el botón de patada para derribarlos.

ESCENA 5

THE SUBWAY STATION

Ahora le toca el turno a Shocker de hacer de las suyas y después que Shocker y su banda comentan un crimen, deberás seguirlos hasta la estación de trenes subterránea. Lo que necesitas hacer es, defender a los guardias de seguridad y eliminar a los bandidos, antes de que ellos eliminen a los policías o a cualquier civil. Cotidianamente tu sentido arácnido te avisará dónde está la acción, así que apresúrate a llegar a ese lugar para que puedas terminar la escena correctamente.

ESCENA 6

CHASE THROUGH THE SERVER

En la escena anterior no pudiste encontrar a Shocker, por lo que ahora tendrás que seguirlo a través de las tuberías. Algunos de los bandidos en esta escena te darán una llave cuando los hayas vencido y así puedas abrir nuevas puertas. En la parte final de esta escena, necesitarás detener la caída de agua de un conducto, pero para conseguirlo, debes encontrar una manivela, así que busca un bandido que tenga vestimenta negra y que lleve consigo una manivela para girar y detener la caída del agua. Entra por el conduto y sigue tu camino, elimina a uno que otro ladrón y llegarás a un punto donde se cerrará una compuerta, elimina a los ladrones para conseguir una llave y sal de la escena.

E S C E N A 7

SHOWDOWN WITH SHOCKER

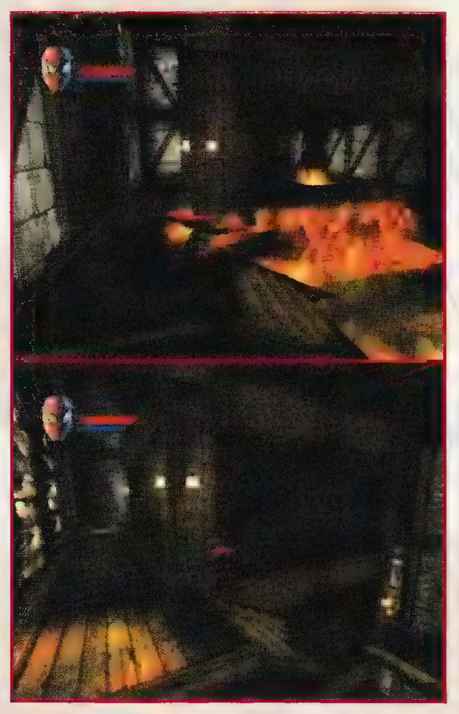
Para facilitarte este nivel, checa bien las sombras que posee cada hueco entre los pilares de las vías del tren, ah ra utiliza el botón Z para activar el Web Zipping y transportate entre los pilares, pero recuerda que debes que justo en alguno de los huecos, ya que si quedas sobre las vías, Shocker te mandará una ráfaga de energía con mayor poder. Cuando logres llegar con Shocker, él huirá, así que activa un par de palancas que están junto al nal de las vías, notarás que un vagón de tren se mueve y deja a la vista una entrada, ve por ahí y continúa has que llegues a donde se encuentra Shocker. Para eliminarlo, bastará con emplear tus mejores combos y uno otro ataque con los poderes especiales de tu telaraña, pero no dejes que se aleje porque a distancia te podrá ca sar más daño que en un duelo frente a frente.



E S C E N A 8

VULTURE'S LAIR

Relativamente será fácil este nivel, sólo tienes que subir hasta la parte más alta de una torre de madera, algunas partes de la escalera se destruirán, ya que Vulture te estará continuamente enviando bombas y arañas para vencerte, trata de usar todas tus habilidades arácnidas para sobrevivir en este reto, aquí tambien encontrarás algunas Golden Spiders en tu camino. No olvides entrar a los huecos que están en la torre a los lados de la escalera, ya que tendrás que entrar ocasionalmente para encontrar nuevas salidas y rutas de ascenso.



E S C E N A 9

VULTURE ESCAPES

La primera escena de persecución aérea y basta buena por cierto, aquí tendrás que perseguir a Vu re a través de los rascacielos de NY, pero si se aleja masiado de ti fracasarás en tu misión, así que recu da mantener presionado el botón R para impulsa más fuerte mientras vas columpiándote en tu tela ña. De repente notarás que Vulture trata de derri algunos anuncios u otros objetos y tú tendrás evitar que caigan y causen daño a la gente, así cuanto veas el objetivo, ve hacia él y utiliza tu tela ña para restaurar los daños causados por Vulture.





E S C E N A 10

AIR DUEL WITH VULTURE

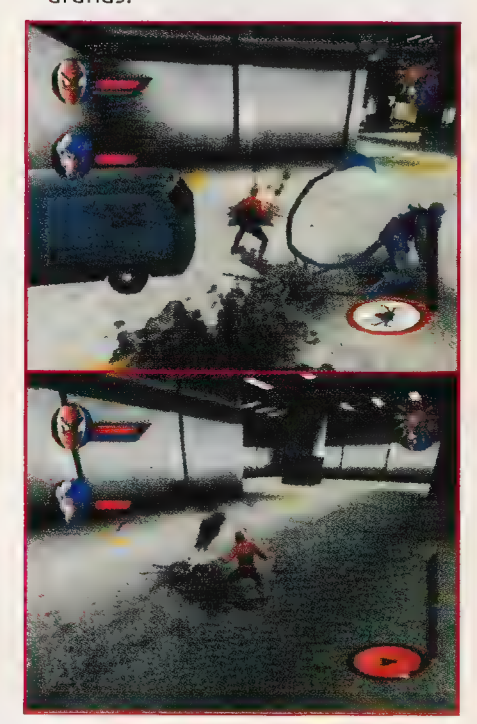


objetivo: Derrotar a Vulture y más, así que atácalo con to- lo que tengas, recuerda que patadas aéreas son buena op- para batallas de este tipo, así ponlas en práctica, además bién podrás lanzar disparos telaraña para asegurar más tu toria. Habrá momentos en los Vulture descienda y se pose algún edificio, así que apro- esos momentos para pro- cionarle tus mejores combos ataques para eliminarlo rápida- te.

E S C E N A 11

CORRALLED

Curiosamente aquí debes ayudar a uno de tus enemigos, es decir a Scorpio, y entre los dos deberán eliminar una gran cantidad de arañas mecánicas antes de que Scorpio sea eliminado, así que te recomendamos que para esta escena uses tu Web Gloves para generar más daño en contra de las arañas.



E S C E N A 

SCORPION'S RAMPAGE

que veas cómo son de malagradecidos los villanos, en esta escena, pués de salvarle la vida a Scorpio, tendrás que combatir contra él, sí, es un enemigo fácil, mientras lo mantengas lejos de las paredes, más ten cuidado porque continuamente estará cargando su poder. manera de eliminarlo rápidamente es manteniéndote en el aire, dis- rándole con tu Impact Web y cuando creas necesario, atácalo con que otro combo poderoso.

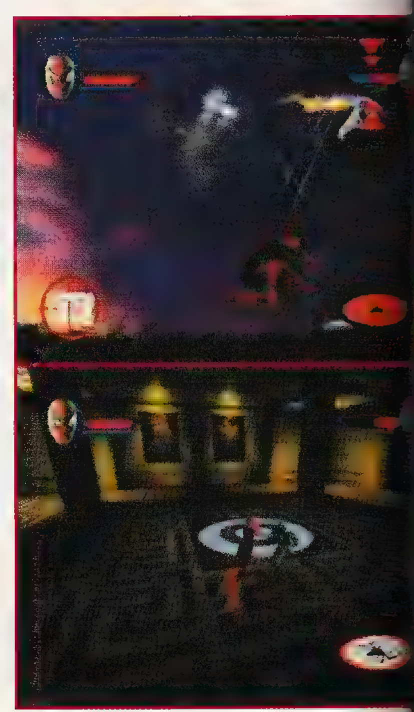
E S C E N A 13
COUP D'ETAT

Se nota que el Green Goblin y Vulture fueron a la misma escuela del crimen, ya que su forma de combate es muy similar, es decir, en esta escena primero tendrás que salvar a MJ que está sobre un gran globo de oso panda y conducirla a un punto seguro en un edificio, después, tendrás que pelear un poco con el duende, similar a como lo hiciste con Vulture; después notarás que el duende huye de la escena y tendrás que seguirlo y para distraerte, el duende utilizará la misma estrategia que Vulture, desturir objetos para que pierdas tiempo reparándolos, cuando termines de reparar todos, pelearás un poco más con el duende y después huirá nuevamente.



E S C E N A 14
THE OFFER

Aquí nuevamente te enfrentarás al duende verd primero en ataque aéreo hasta que le bajes un po de energía, después entrará en un edificio donde te drás que pelear mano a mano contra él, ten cuidad porque el duende verde es un hábil combatiente c ra a cara, una vez que consigas disminuir un poco más su energía, tendrás que enfrentarlo nuevamente en combate aéreo y por último una vez más en mano a mano, trata de usar el Impact Web para atacarlo a distancia.



E S C E N A 15
RACE AGAINST TIME

Esta escena es genial porque vaya que tiene su reto, ya que aquí tendrás que desactivar unas bombas en un tiempo limitado, pero no es fácil, ya que habrá algunas luces que si te enfocan, llamarán a varios enemigos para aniquilarte, así que trata de apartarte de las luces e ir directamente a las bombas. Primero tendrás que desactivar 1, después 2 y luego 3 y por último 1 más, esta última es muy fácil porque el camino quedará libre y casi no tendrás enemigos a la vista. Procura guiarte con la brújula y acuérdate de dejar presionado el botón R para conseguir más velocidad cuando te columpies en tu telaraña.

ESCENA 16

THE RAZOR'S EDGE

Sólo elimina 50 RazorBats para completar esta escena, una vez que lo hayas hecho, aparecerá la brújula y te marcará el lugar a donde tienes que ir, este lugar es un edificio en construcción con una grúa en la parte de arriba, en ese edificio, encontrarás la salida de este nivel.



ESCENA 17

BREAKING AND ENTERING



Trata de no ser visto ni por los guardias ni por las cámaras de seguridad, ya que si te ven, llamarán a los robots de vigilancia para eliminarte. Utiliza los lugares sombreados para esconderte, recuerda que es ahí donde nadie podrá verte. En este lugar debes encontrar 5 fragmentos de contraseña para abrir una puerta. Los fragmentos estarán dispersos por todo el lugar en las computadoras que estén prendidas. Siempre hay guardias custodiando las salas, así que trada de eliminarlos o simplemente trata de no ser visto. Cuando consigas los 5 fragmentos, la brújula te guiará hacia la salida, ahí introduce los fragmentos, pero hazlo empezando en el que tiene color azul y así degradándolo hasta rojo.

ESCENA 18

CHEMICAL CHAOS

Esta misión es un poco complicada, más que nada porque necesitarás ser muy preciso para esconderte en las sombras y evitar que te vean. Aquí necesitarás conseguir 4 llaves (A,B,C y D) para detener un caos químico, para ello, deberás cruzar distintos lugares cubiertos por rayos láser y custodiados por múltiples guardias. La última llave será la más complicada, ya que la puerta donde está no se abre y tendrás que conseguir algo para abrirla, así que espera unos segundos después de intentar abrir la cuarta puerta y notarás que un científico se acerca, elimínalo y toma una llave para abrir la puerta cerrada, ahora recoge la última llave y corre lo más rápido que puedas de regreso al lugar que está entre las llaves A y B, para que actives los paneles y completes la misión.



ESCENA 19

OSCORP'S ULTIMATE WEAPON

A simple vista inspira temor esta super arma de máxima tecnología, pero ya que le agarras el modo te parecerá juego de niños derrotarla. Para conseguirlo, deberás primero eliminar 10 fuentes de poder que están dispersas en el cuarto, así que primero te recomendamos que elimines las 4 que están a distancia en una de las esquinas del cuarto y hay dos entre las dos mencionadas antes. Cuando las hayas destruído, continúa con las que están en la parte superior de este artefacto, son 6 para ser exacto, cuatro en la parte superior y 2 más por donde está el cañón principal. Cuando hayas eliminado a las 10 fuentes de poder, dirígete a donde está el cañón principal y con la mira (Arriba en el C Stick) lanza unas cuantas ráfagas de Impact Web para finalizar este combate.



E S C E N A

ESCAPE FROM OSCORP

Esta escena es fácil, y ya no trates de esconderte de tus enemigos porque como ya saben que estas ahí, ahora t
dos estarán buscándote. Primero que nada, deberás desactivar los campos energéticos para que puedas esca

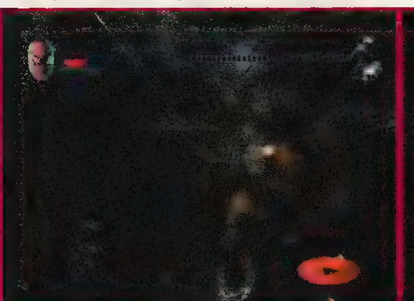


de estas instalaciones, así que en cuanto inicies, sigue de frente y toma el C
den Spider y luego ve hacia uno de los corredores de la izquierda o derecha y
tra en el cuarto de comando para desactivar la seguridad, después ve al la
contrario para desactivar los láser, ahora, corre y sigue la ruta que te marc
brújula y desactiva el campo de energía que mantiene cerrada la puerta de
cape, ahora estarás en el cuarto donde hay algunos elevadores y la última p
ta está completamente cerrada, persiona un botón que está a la izquierda de
cha puerta para que se abra y corre lo más rápido que puedas hasta el final
corredor para huir de este sitio.

E S C E N A 21

MARY JANE KIDNAPPED

Para variar, la Hermosa MJ, ha sido secuerstrada y como ni Superman ni Batman están disponibles, tú tendrás que ir en su ayuda así que lo que debes hacer en este nivel, es perseguir lo más rápido que puedas al duende verde por los aires, ya que si se aleja mucho de ti fracasarás en la misión. Ten mucho cuidado con las bombas que arroja el duende, ya que si te impactan te harán perder segundos valiosos. Recuerda mantener presionado el botón R para que vayas más rápido en el aire.







E S C E N A

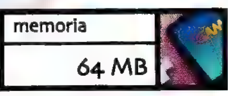
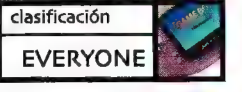
FACE-OFF AT THE BRIDGE

¡Por Fin! La escena final. Esta batalla es exclusivamente contra el duende verde, pero antes de que empiece la a
ción, debes salvar a MJ, que está en lo alto del puente, así que ve por ella y llévala a un lugar seguro. Ahora sí,
tras el duende, golpéalo con tu Impact Web mientras lo persigues en el aire y cuando se aproxime de frente a
dale unas cuantas patadas. Después de un rato se bajará de su Glider, lo que lo hace más vulnerable a tus ataqu
físicos y tiros directos con el Impact Web. Después de unos cuantos golpes el duende se dará por vencido y h
brás culminado tu aventura en este excelente juego de Activisión.





compañía	memoria
DISNEY INTERACTIVE	64 MB
clasificación	**categoría**
EVERYONE	ACCION/AVENTURA
desarrollador	**no. de jugadores**
DIGITAL ECLIPSE	UNO



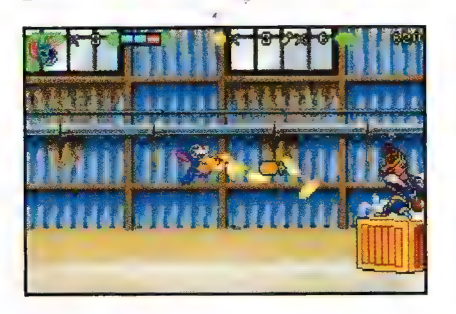

La nueva película de Disney no podía quedarse solamente en los cine, así que la misma división de videojuegos de esta compañía se dio a la tarea de supervisar el trabajo de Digital Eclipse en la realización de este juego. Por si fuera poco, este título cuenta con algunas pequeñas animaciones de la película, haciendo de esto un verdadero halago a la pupila.

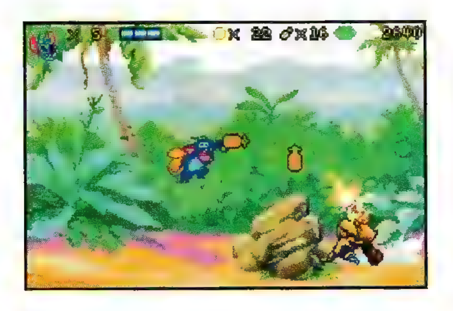
Un experimento alienígena se escapa de su prisión y cae estrepitosamente en la tierra, haciéndose amigo de una pequeña niña de Hawai, pero los creadores de Stitch no tienen pensado dejarlo libre, por lo que se llevan capturada a la pequeña niña Lilo y es el turno de Stich para rescatar a su amiga.



Stich
Cruz: Movimiento
B: Disparo (al combinarlo con el control, podrás disparar en diagonal y hacia arriba a parte de que al saltar, podrás disparar hacia abajo)
A: Salto
R: Granadas (Piñas Explosivas)

A diferencia de muchos juegos de Disney, este cuenta con una gran cantidad de acción, digna de un buen jugador. Para empezar, las escenas en las que se ve inmiscuido Stitch son de disparos con movimiento lateral de scroll, muy al estilo de Contra, algo verdaderamente prometedor además de que los relieves y plataformas le dan mucha variedad al juego. Con las piñas explosivas podrás atacar a quienes se escudan con una piedra, aunque también recolectarás municiones más potentes para sacudirte a todo aquel que se atreva aproximarse a ti.











Ocasionalmente podrás utilizar un vehículo con el que obtendrás una gran potencia en los disparos y eliminar de una forma mucho más eficiente a quien se encuentre a tu paso.

Lilo
Cruz: Movimiento
B: Ataque o activación de elementos
A: Salto
L: Esconderse de enemigo
R: Caminar sin hacer ruido





Cuando te toca controlar a Lilo, pasarás por laberintos en donde la habilidad del jugador estará en todo su apogeo, ya que cuentas con muy poca energía así como una gran cantidad de enemigos que te bloquearán el camino para escapar de tu prisión.
Deberás entender el funcionamiento de los tele-transportadores, así como los movimientos enemigos para poder cruzar sin mucho percance o incluso sin ser visto.





El juego cuenta con algunas cosillas extras como son fotografías con los personajes de la película, así como pequeños fragmentos de ella, así que si lo que quieres es revivir esta historia en tu sistema portátil, no lo pienses más, ya que Lilo & Stich son un fenómeno sin precedentes.
No cabe duda que Digital Eclipse se ha tomado la molestia de hacer un gran juego para todas las edades, lo único malo es que el cartucho no cuenta con batería para guardar tus avances, por lo que tendrás que recurrir al papel y lápiz para apuntar tus passwords.

RANKING

LILO & STITCH

EL CONEJO — 5.0

No cabe duda que es uno de los mejores juegos que he visto para el Game Boy Advance, tanto gráficamente como en la acción que te mantiene pegado al juego. A parte de todo, no importa la edad que tengas ya que disfrutarás de él como si fueras niño. Las cosas extras que tiene como las escenas tipo Gyrus, no cabe duda que le dan mucha vida al juego, además de los pequeños extras que bien vale la pena que los veas.

CROW — 5.0

Siempre se había dado la tradición de juegos muy pero muy infantiles de Disney, pero ahora con este nuevo personaje, se ha dado un nuevo suspiro a lo chusco y paródico que puede ser la animación y por supuesto también de los videojuegos. Lilo & Stitch, cuenta con una excelente movilidad y gráficas muy alocadas pero lo mejor de todo es que rompe con lo tradicional que hemos visto de Disney. Así que échale un ojo.

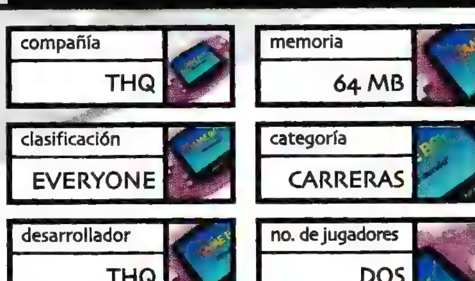
PANTEON — 4.0

¡Por fin! algo distinto de Disney en todos los aspectos, gran gameplay y texturas que le dan realmente vida a los personajes de esta nueva película de animación. Este es un juego de aventura que te llevará por diversos mundos donde tienes que ir disparando a todos tus enemigos con tus poderosas armas y créenos que este juego será uno de tus consentidos en cuanto inicies tu aventura, ya que cuenta con mucha variedad además de gran sonido.

¡¡¡GUAU!!!
BASTANTE BUENO
OK
¿?
ZZZZZ







compañía	memoria
THQ	64 MB
clasificación	**categoría**
EVERYONE	CARRERAS
desarrollador	**no. de jugadores**
THQ	DOS





Una de las buenas noticias que hemos tenido últimamente es la aparición en el mercado de la secuela de GTA Advance Rally, al menos a nosotros nos pareció bastante buena e interesante la primera versión de este juego, ya que cuenta con una muy buena movilidad y respuesta al control y sobre todo, las gráficas que contenía eran muy aceptables para un sistema de videojuegos portátil.

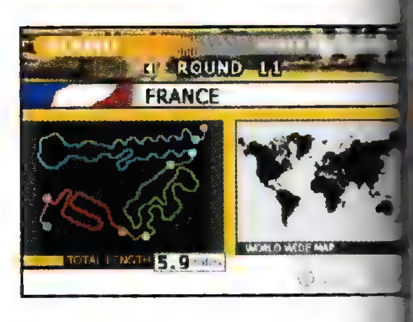
Pero bueno, la historia es historia, así que ahora enfoquémonos en lo de hoy que lleva por nombre GTA Advance 2 Rally Racing que en nuestra humilde opinión es una buena propuesta para los que gustan de los juegos de carreras y de la sensación de velocidad, que aunque no es de lo mejor, se nota que hicieron su mejor esfuerzo para que este título fuera lo más realista posible.

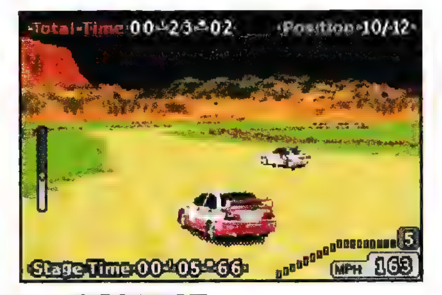
De hecho, más que una segunda versión, este título lo manejaríamos nosotros como un "Update", ya que, al parecer los programadores y directores de este juego, decidieron descansar un rato y retomar todas las bases y fundamentos de la versión anterior, es decir, un "copy-paste" en su máximo esplendor, ya que en cuanto enciendas tu GBA, podrás darte cunta de que tanto los menús, como los comandos y en sí, hasta la movilidad y la respuesta al control son básicamente iguales, pero en lo que sí notamos que se esmeraron un poco, fue en el aspecto de pulir los escenarios y darles un mayor reto, así que si jugaste la versión anterior, habrás notado que era demasiado fácil vencer cada uno de los circuitos en los que te enfrentabas porque se te daban continuamente más y más vehículos nuevos.

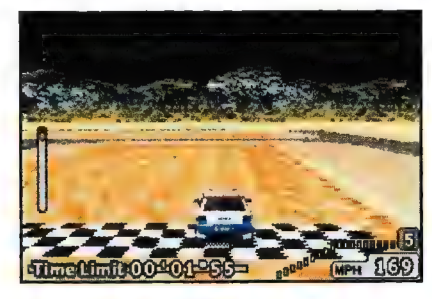
Además de lo mencionado anteriormente, en esta nueva versión de GTA Advance podrás encontrar una modalidad bastante buena y con un excelente reto como es el modo de Licence, que es donde tendrás que llegar a un punto específico en un determinado tiempo, pero sin salirte del camino porque si tocas un poco del césped o terracería, serás descalificado. Aquí podrás calificar con medalla de Bronce, Plata y Oro.



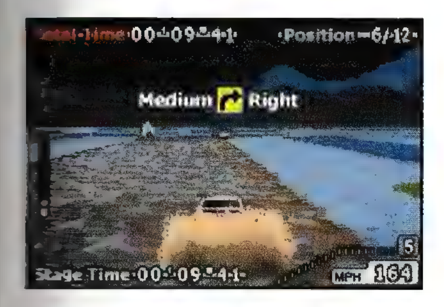


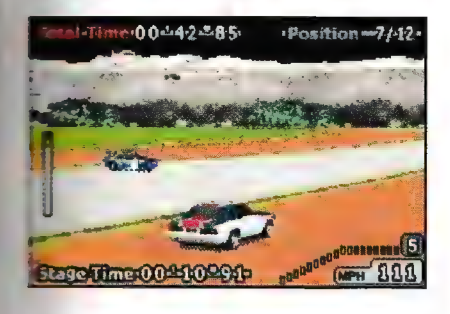
















En general, este es un buen título de carreras, con buen reto y una muy decente calidad en la movilidad y en la respuesta al control, además de que cuenta con más de 42 pistas en las que podrás participar y recuerda que varias tienen diferente tipo de clima. GTA Advance 2 posee una gran cantidad de vehículos disponibles y muchos más que podrás ganar mediante avances en el juego por lo que no dudamos recomendarte este título.

Otra de las opciones es el clásico World Rally, que es la opción principal' del juego y es en esta modalidad en donde participarás en los circuitos mundiales como Francia, España, Italia, Austria y otros, con diferentes situaciones climáticas. En esta opción, podrás seleccionar el vehículo de las diferentes escuderías que están disponibles, pero no sólo eso, sino que también el tipo de llantas, transmisión y demás detalles técnicos de tu vehículo.

Así mismo, podrás acceder a modos de juego como Time Trial para que hagas tu mejor marca en el menor tiempo posible, recuerda que las carreras en este modo de juego serán contra reloj y por un récord, pero si no te gusta esa opción, también tendrás disponible el modo Single Race, que más que nada te lo recomendamos para que explores las pistas y ahora sí, que reconozcas el terreno en donde compites para que sepas cuándo te toparás con una vuelta peligrosa, claro que aquí también competirás con algunos rivales. Pero si lo que quieres es estar solo en la pista, pues deberás checar la opción de Practice.



RANKING

GT ADVANCE RALLY 2

EL CONEJO — 4.0

Una vez maz los genios de THQ, nos ponen en las manos un juego que hará que te entretengas más en esos viajes largos, ya que en GT Advance 2, encontrarás una gran cantidad de elementos que harán que juegues una y otra vez en las diferentes pistas que posee el juego. En si las gráficas no son de lo mejor que hemos visto pero se conpensa con la sensación de velocidad con la que cuenta este título.

CROW — 4.0

GT Advance 2 es una buena opción si te gustan los juegos de carreras de autos y bueno, si jugaste la versión anterior notarás que no hay muchos cambios visibles, pero conforme avances en el juego, podrás darte cuenta que se han incluido diversos tipos de vehículos y pistas nuevas dandole así un nuevo empuje. Así que si buscas un juego en donde sientas la velocidad en un sistema portátil esta es tu opción.

PANTEON — 3.0

Vaya ahora si se nota que estan aprovechando las cualidades del Game Boy Advance ya que para este juego se han implementado diversos detalles como Gameplay y graficos mucho mejores que cualquiera de las versiones anteriores que hemos visto. Lo que no me gusto mucho es que en si el engine de este juego es exactamente el mismo que el de la versión anterior, pero bueno, no siempre se tiene todo lo que se quiere.

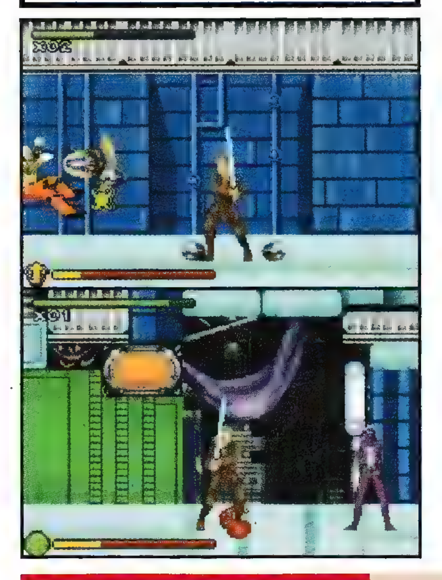
¡¡¡GUAU!!! — BASTANTE BUENO — OK — ¿? — ZZZZZ



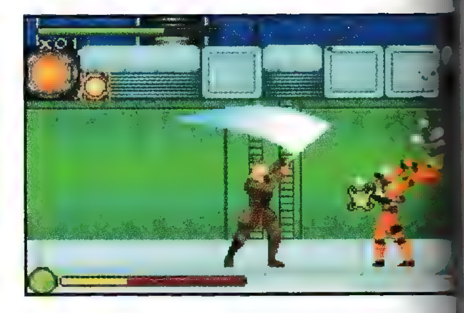
Información VARIADA



GAME BOY ADVANCE



Lucas Arts no podía dejar pasar el desarrollo de un juego tan llamativo como es la secuela de Episode 1 y en si de toda la saga de Star Wars, en esta gran aventura, tendrás 3 diferentes personajes con los que puedes participar y que lógicamente viste en el la película de la guerra de los clones, estos personajes son: Anakin Skywalker, Obi-Wan Kenobi y Mace Windu los 3 guerreros Jedi más poderosos del universo.
Aquí tus misiones se pondrán color de hormiga, ya que uno de tus enfrentamientos será contra Jango Fett y su armada de clones subdesarrollados. En si, este juego cuenta con 12 extensos niveles de juego que te llevarán a lugares excéntricos como Tatooine, Geonosis e inclusive a esquivar uno que otro asterioide en el espacio. Y si te preguntabas ¿qué naves puedes conducir? la respuesta es muy simple, ya que tendrás naves de combate de la República, uno que otro Speeder y los magníficos Jedi Starfighter.



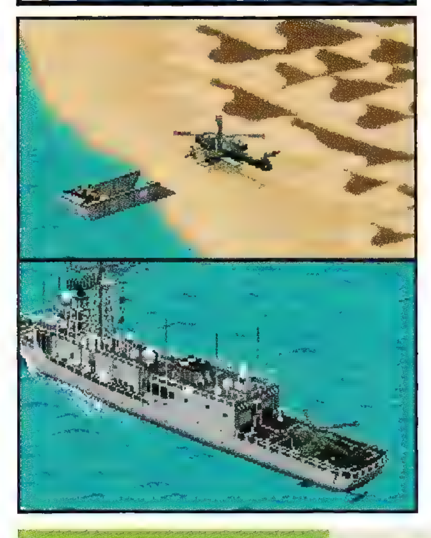
Así que como ves, este juego tie grandes opciones y una sólida histo que hará que te adentres más en universo Jedi, las gráficas no son mu buenas y parece que la fuerza no est vo con los desarrolladores del jueg cuando crearon el sonido, pero por demás, es un título que te manteno entretenido por un largo rato. Cuen con opción de password para salva tus avances. Por lo que sólo queda de cir, que eres la única esperanza pa restaurar la paz en la galaxia y de tener al movimiento separatista lid reado por Count Dooku, y claro, re cuerda que "La fuerza estará contig

compañía **THQ** clasificación **EVERYONE** desarrollador **EA** categoría **ACCION** no. de jugadores **1**

RANKING EL CONEJO CROW PANTEON



GAME BOY ADVANCE



Por fin los genios de E.A. han dado en el clavo con un juego bastante bueno, pero sobre todo con bastante reto como lo es Desert Strom para tu Game Boy Advance, este juego combina la acción de sobrevolar un helicóptero de combate con la emoción de cumplir múltiples misiones especiales para salvaguardar la seguridad de tu escuadrón. En este juego tendrás grandes opciones y diversos puntos por cumplir en cada misión u objetivo, como por ejemplo, ocasionalmente, tendrás que rescatar a uno que otro soldado de tu equipo y conducirlo a lugares neutrales y por otro lado, tendrás que destruir campamentos enemigos así como torres de comunicación y vehículos de combate.

Lo interesante en Desert Storm es que se han apegado un poco más al relismo, ya que cotidianamente tendrás que conseguir combustible para seguir pilotenado, no como en otros juegos que el combustible es infinit Este juego cuenta con muy buen gráficas y aunque carece de algún c nema display, se compensa con la pr cisión de los escenarios, así como música, que aunque no es para ocupa los primeros lugares, te manten entretenido sin aburrirte. Así que si que buscas es un título que te du más de un par de dias y que cuen con un gameplay aceptable, te rec mendamos que cheques este título d la compañía Electronic Arts.



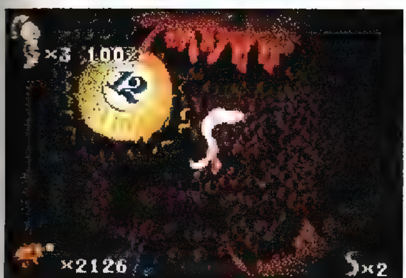
compañía **EA** clasificación **EVERYONE** desarrollador **EA** categoría **ACCION** no. de jugadores **1**

RANKING EL CONEJO CROW PANTEON



Earthworm Jim

GAME BOY ADVANCE





Momento a momento las conversión de juegos "memorables" del Super Nintendo se ha vuelto cada vez más marcada para el Game Boy Advance y digo no es para menos, ya que muchos de nosotros alguna vez soñamos jugar algun título de SNES en un portátil y pues ahora ya es un hecho, pero bueno, enfoquémonos al título del cual hablaremos ahorita y que lleva por nombre Earth Worm Jim 2 y sí, efectivamente como lo habías imaginado, este juego es la conversión de su versión de SNES al Game Boy Advance, pero lo que nos impresionó bastante es que no podía haber quedado más fiel en todos los aspectos, ya que tanto la movilidad, gráficos, sonido y todos aquellos efectos visuales y auditivos que contenía este juego, han sido concentrados y retocados para la versión de GBA. Pero si no conocías a este curioso personaje, déjanos contarte un poco de la historia de este juego.
Earth Worm Jim regresa en una sumamente loca y alucinante aventura a través de la galaxia para salvar a las vacas de todos los puntos recónditos del universo, pero ya que su forma de gusano no tiene ni brazos ni piernas, utiliza un traje que le da la fuerza y poder necesario para combatir este reto. Este juego cuenta con 10 extensos niveles donde podrás encontrar desde lo más sencillo hasta lo más hilarante y paródico haciendo un juego diferente a lo convencional pero en dichos niveles, debes enfrentarte a tus terribles enemigos como Bob The Goldfish o Psy-Crow para rescatar a la hermosa y escultural princesa What's Her Name. Sin lugar a dudas este es un clásico juego que no puede faltar en tu galería de Game Boy Advance y además lo podrá jugar toda la familia.

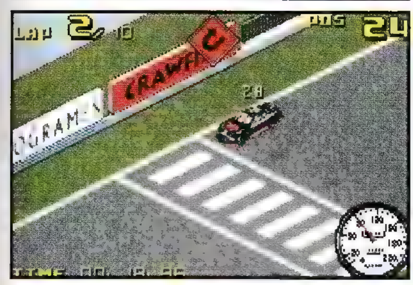


compañía **MAJESCO** clasificación **EVERYONE** desarrollador **MAJESCO** categoría **ACCION** no. de jugadores **1**

RANKING EL CONEJO CROW PANTEON

Nascar Heat 2002

GAME BOY ADVANCE





Por parte de Infogrames, el Game Boy Advance tendrá un nuevo título y tú tendrás una nueva opción para sentir la adrenalina de la velocidad con Nascar Heat 2002, un juego que rompe con lo tradicional debido a su gran forma de juego que aunque al principio puede que te parezca incómoda, con el tiempo la dominarás rápidamente. Este juego concentra a los mejores conductores de Nascar, además de incluir múltiples pistas en las cuales llevarás a cabo tus encuentros y que varían notoriamente unas con otras. Un detalle que nos pareció bueno, es que ahora para este juego, no se implementó la vista tradicióñal de tercera persona, sino que se ha adecuado una vista aérea, logrando así que tengas más dominio de la pista y sobre todo de las peligrosas curvas a las que tendrás que enfrentarte en cada circuito.
Nascar Heat 2002 incluye varios modos de juego, como son los siguientes: Arcade, Carrer, Single Race, Beat the Heat, Time Trial y Multiplayer, en esta última opción podrán participar hasta cuatro jugadores simultáneos logrando así una intensa carrera y competencia por el primer lugar, pero sin lugar a dudas, el modo que nos pareció más interesante fue Beat the Heat, que es un modo de juego muy particular donde tendrás que vencer diversas pruevas que irán aumentando el nivel de dificultad.
La modalidad de juego principal es lógicamente Carrer, que te permitirá convertirte en uno de los ganadores de la Copa Winston, pero antes de ello, necesitarás derrotar a todos tus rivales en la pista.

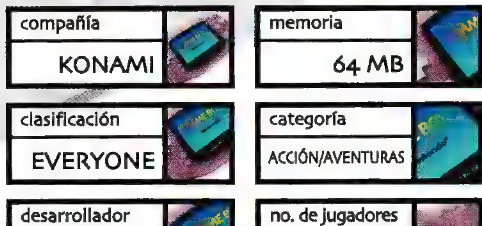


compañía **INFOGRAMES** clasificación **EVERYONE** desarrollador **INFOGRAMES** categoría **CARRERAS** no. de jugadores **1-4**

RANKING EL CONEJO CROW PANTEON

ZZZZZ ¿? OK BASTANTE BUENO ¡¡¡GUAU!!!

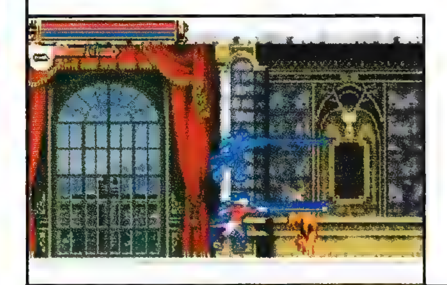


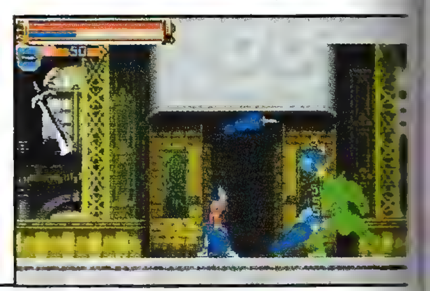


compañía	memoria
KONAMI	64 MB
clasificación	**categoría**
EVERYONE	ACCIÓN/AVENTURAS
desarrollador	**no. de jugadores**
KONAMI	UNO

Si eres un asiduo cazador de vampiros seguramente disfrutaste el grandioso Castlevania Circle of the Moon, que aprovecha muy bien el poder del Game Boy Advance. Pues como ya te habíamos comentado, Konami estaba trabajando en una nueva aventura para el mismo sistema, la cual ya es una realidad. Castlevania Harmony of Dissonance es la jornada de un Belmont nuevo que está dispuesto a seguir con la tradición de la estirpe y enfrentar al mal ayudado del látigo legendario de la familia.

Este nuevo Castlevania mantiene el estilo de Circle of the Moon, puedes recorrer el castillo en forma no tan lineal. Obviamente hay muchos lugares a los que no podrás accesar hasta que tengas cierto ítem o habilidad, para eso debes explorar el enorme castillo, al mismo tiempo que vas eliminando a los seres que lo rondan y habitan.



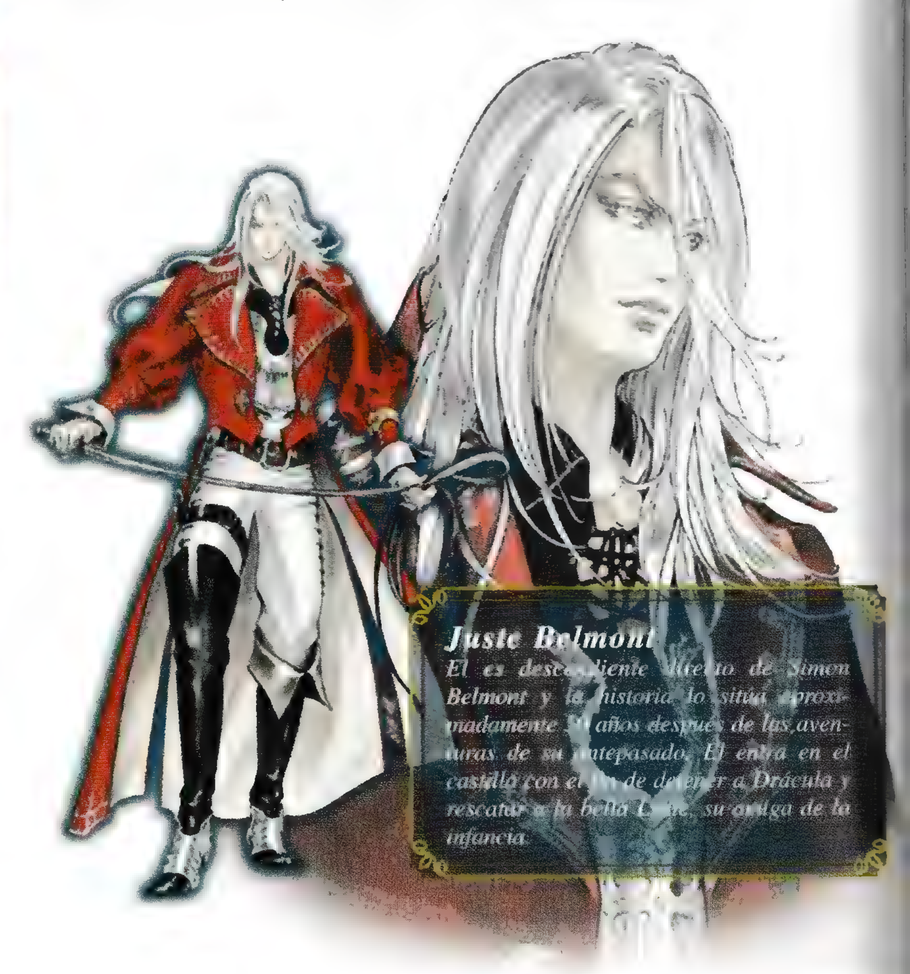


Aquí tomas el papel de Juste Belmont, quien nos recuerda al Alucard de Castlevania Symphony of the Night y a Richter Belmont; pero es diferente en muchas cosas, aunque mantiene el estándar de los Belmont.

El juego cuenta con tres archivos para que puedas guardar tus avances, a cada uno le puedes poner tu nombre o cualquier distintivo para hacerlos diferentes. Tal vez te den passwords especiales como en COTM, pero no queremos decirte demasiado para no echar a perder el encanto.

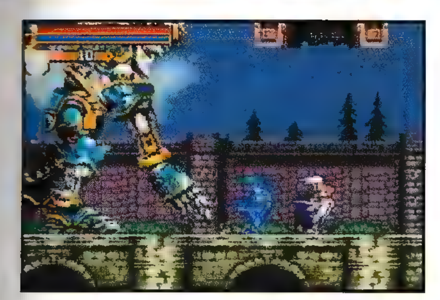


La historia de este juego se sitúa aproximadamente cincuenta años después de que Simon Belmont acabó con la maldición de Drácula. Ahora su descendinte, Juste Belmont debe recolectar las reliquias de Drácula para desentrañar el misterio de la desaparición de su amiga de la infancia: Lydie. Para ello, debe entrar en el lúgubre castillo, pero como sabrás, Castlevania es una edificación de la maldad, por lo que puede tomar muchas formas diferentes. Así que encontrarás similitudes entre este Castlevania y algunos anteriores, pero muchas cosas, detalles y entornos son totalmente nuevos, así que es un largo y nuevo camino por recorrer.

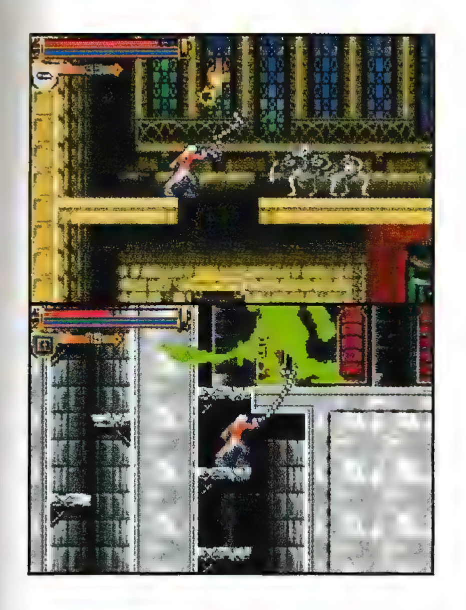


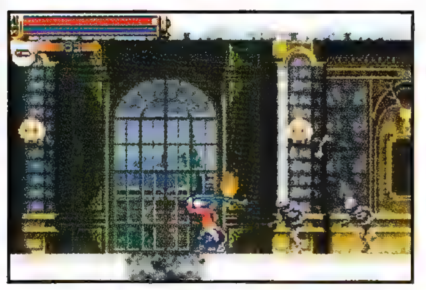
Juste Belmont

El es descendiente directo de Simon Belmont y la historia lo sitúa aproximadamente [illegible] años después de las aventuras de su antepasado. El entra en el castillo con el fin de detener a Drácula y rescatar a la bella Lydie, su amiga de la infancia.



Juste puede realizar movimientos más rápidos que la mayoría de los Belmont anteriores, por ejemplo: puede hacer un "dash" hacia delante y hacia atrás mediante los botones L y R. Dependiendo de la dirección a la que estés viendo, será el avance o retroceso.





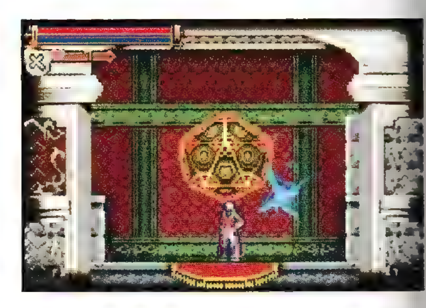
Además de lo anterior, el látigo, al ser usado normalmente, también tiene un valor de golpe más realista, que empieza desde tu espalda; lo que te brinda más protección al enfrentarte a varios enemigos a la vez. Recuerda que esto te puede salvar la vida pero que no debes abusar o confiarte mucho pues algunos ataques son más fuertes y el látigo no los bloquea todos.



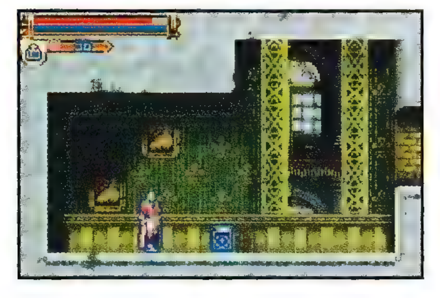
Una de las cosas que seguramente te estarás preguntando es qué tipo de movilidad y valores tendrá el látigo. Pues déjanos decirte que mantiene el estilo tradicional al dar el latigazo en una sola dirección, pero si dejas presionado el botón de ataque, podrás manipular tu látigo en cualquier dirección, lo cual te sirve para cubrirte de algunos ataques y protegerte a la vez que eliminas a los enemigos que te atacan desde varias direcciones. Pero eso no es todo; ahora puedes cambiarle la punta a tu látigo para hacerlo más poderoso o que realices diferentes tipos de ataques o defensas. Un ejemplo es que con la punta que traes desde el principio, puedes usar el látigo al dejar presionado el botón como ya te habíamos mencionado y con la punta circular, al dejar presionado el botón, tu látigo se mantiene girando a tu alrededor, lo que te protege muy bien de disparos débiles. También puedes usar tu ingenio para sacarle provecho a esto, evitarte algunos problemas y hacerte más sencilla la vida (y conservarla). Chéca cómo estamos usando en la segunda foto el látigo giratorio para evitar el enfrentamiento con este enemigo de gran tamaño. (Aunque deberás tirarlo para...)







Una de las mejoras en este juego es la opción de salvar en el momento que quieras, claro que no puedes quedarte exactamente en ese sitio; más bien, puedes regresar salvar en donde quieras y cuando inicies el juego nuevamente, empezarás en el último cuarto donde salvas que visitaste, pero con los avances y estadísticas que tenías en el momento de salvar. Esta es una muy buena opción pues en el título anterior tenías que recorrer grandes distancias para salvar tu juego y en ocasiones esto era un problema porque ya tenías que bajarte del camión o algo así, así que ahora no tendremos más ese problema.

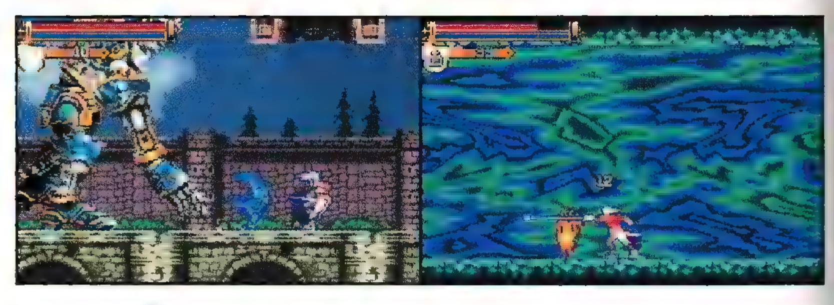


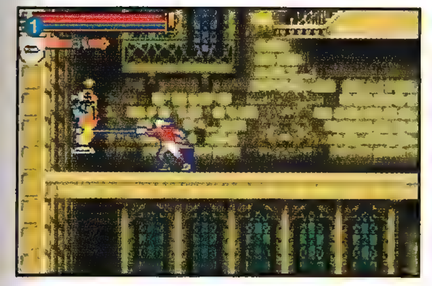
Ahora bien, te imaginarás que aquí tendrás una ayuda extra en tu aventura como las cartas en COTM; pues efectivamente, aquí implementaron los Spell Books (libros de hechizos) que contienen los grandes poderes de los elementos. A diferencia de las cartas del COTM, estos libros se obtienen al eliminar a algunos jefes o dentro de ciertos cuartos, haciendo un poco más sencillo el conseguirlos sin tantas vueltas al castillo.

Los libros por sí solos no hacen nada, pero si traes alguna arma secundaria como la daga o el agua bendita y activas el libro, usarás el poder de éste para que realices un ataque más fuerte y efectivo. Obviamente el tipo de ataque varía según la combinación de libro y del arma. Para usar el ataque del arma combinada con el libro, simplemente presiona arriba y el botón de golpe, como si lanzaras el arma normalmente. La diferencia es que no usarás corazones para estos poderes, sino la barra de magia que está bajo la de la energía.

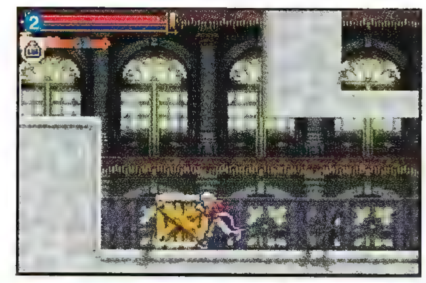


Al principio aparece un enemigo de gran tamaño aparentemente indestructible, lo que debes hacer es seguir tu camino y él caerá al abismo. Este enemigo es una muestra de lo bien hechos que están los enemigos en Harmony of Dissonance; Konami hace gala de la rotación y escala con los enemigos y en muchas escenas. Así que podrás imaginarte cuántos detalles encontrarás dentro de todo el juego, tanto en los enemigos, como en los escenarios y fondos del juego.



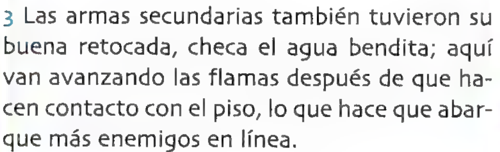


1 No podían faltar las clásicas velas, antorchas y demás elementos que podrás destruir para obtener corazones, armas y otros ítems. Recuerda que tienes un buen rango de golpe con el látigo, así que saca ventaja de esto para golpear enemigos y romper velas al mismo tiempo.

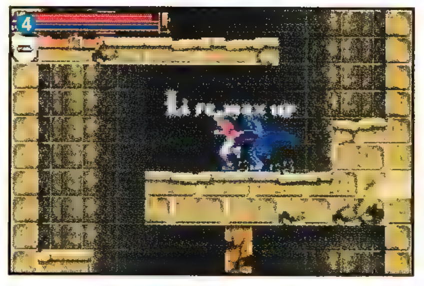


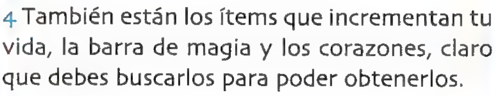
2 Para alcanzar ciertos lugares debes conseguir las reliquias para tener diferentes habilidades y poder llegar a otros lugares, pero también deberás emplear tu ingenio en varias ocasiones y valerte de los elementos que veas en pantalla como esta caja.



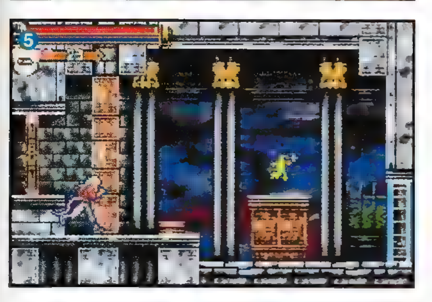


3 Las armas secundarias también tuvieron su buena retocada, checa el agua bendita; aquí van avanzando las flamas después de que hacen contacto con el piso, lo que hace que abarque más enemigos en línea.

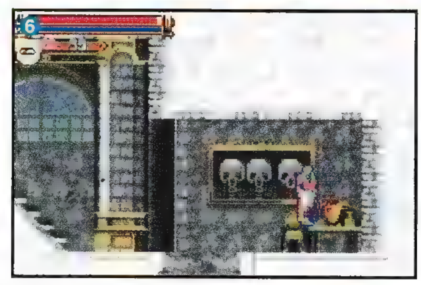




4 También están los ítems que incrementan tu vida, la barra de magia y los corazones, claro que debes buscarlos para poder obtenerlos.

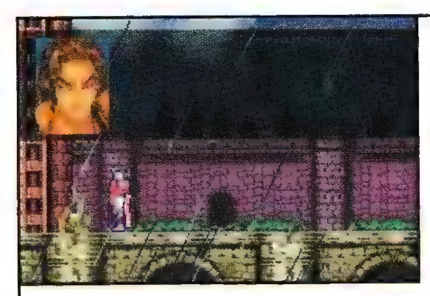


5 Si jugaste el COTM, encontrarás muchas similitudes como los caminos cerrados que te evitan continuar. Debes recorrer más el castillo para encontrar la forma de abrirlos o bien, de llegar a ellos desde otra ruta. Comúnmente hay switches cercanos que debes presionar como en este ejemplo.



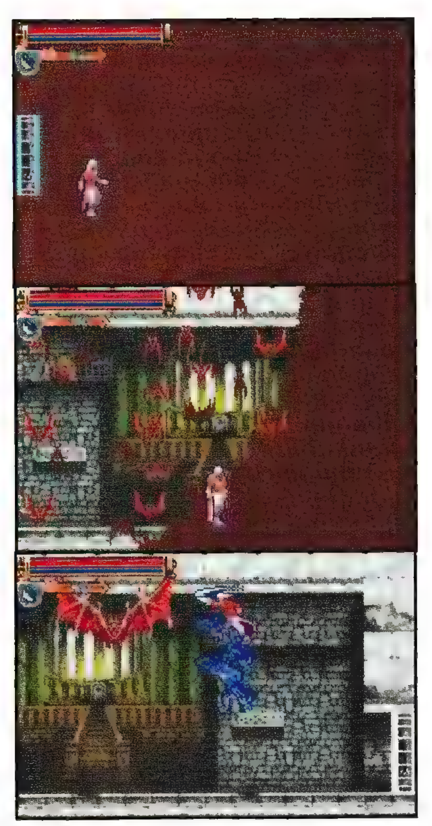
6 También podrás equiparte con diversos ítems a lo largo del juego que van en cada parte de tu cuerpo para hacerte más fuerte, que tengas más defensa, un mejor y más bajo consumo de magia, etc.

Castlevania®
Harmony of Dissonance




Juste no está solo en esta jornada, también su amigo y rival (esto suena ligeramente a trillado), Maxim, entra al castillo con él, pero al inicio él se queda atrás y deberás seguir solo. Después te lo encontrarás de nuevo y así como tienes amigos, también te toparás con enemigos que ya todos conocemos, como la carismática Muerte, ten paciencia, todavía no es el momento de enfrentarla.

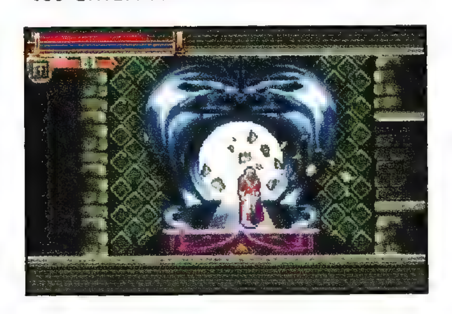
Como ya te mencionamos anteriormente, los enemigos se ven mucho mejor que en COTM, están mejor detallados y tienen contornos más definidos. Esta es una de las diferencias entre el primer Castlevania para el GBA y éste, pues una de las cosas que no gustaron mucho del primero fue la dificultad para ver, pues estaba más oscuro. Konami siempre se ha preocupado y distinguido por mejorar notablemente de un juego a otro que sale después y por eso ahora los personajes se ven mejor y más claramente. Aunque sí tenemos que reconocer que las gráficas de Juste pudieron quedar un poco mejor.



También te encontrarás con enemigos que ya hemos visto en otros Castlevanias anteriores, como el clásico murciélago gigante; verás que tienen muchas mejoras y están actualizados en cuanto a detalles y su aspecto. Este enemigo es el primer jefe que enfrentarás en este juego y está muy padre. Cuando entras al cuarto, todo está café y no ves nada, cuando avanzas, te das cuentas de que el fondo café son cientos de murciélagos que estaban como papel tapiz; los cuales se alzan en vuelo y forman al murciélago tamaño familiar. Otro detalle es que no solamente te dispara y vuela de un lado a otro, también se enrolla para atacarte en forma de taladro, aprovecha el momento cuando está en el suelo para darle de latigazos.



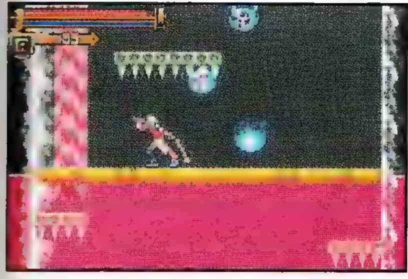
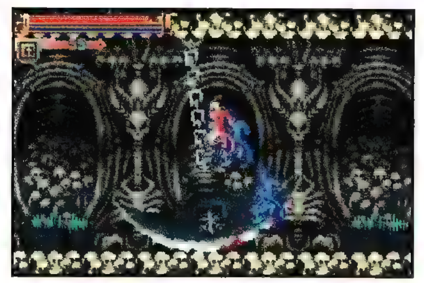
Como Castlevania es un lugar muy grande, puedes ayudarte con los portales que te teletransportan entre sí. Son los que están marcados en el mapa como cuartos amarillos.



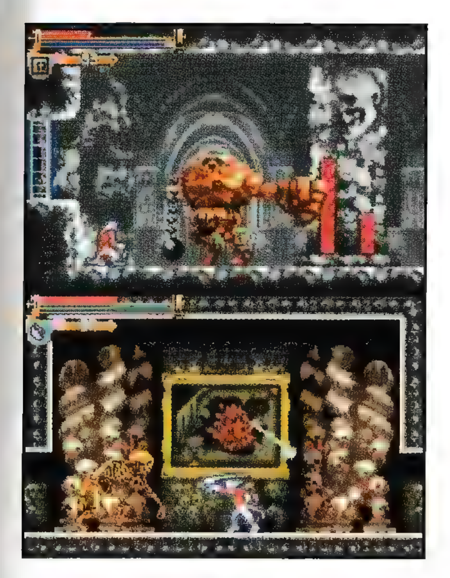
En un momento del juego te encontrarás con un comerciante algo extraño al que le podrás comprar artefactos, armas, ítems y accesorios. Así como vender diferentes joyas del juego. Recuerda que puedes conseguir dinero de algunos de los enemigos que elimines y de las velas.





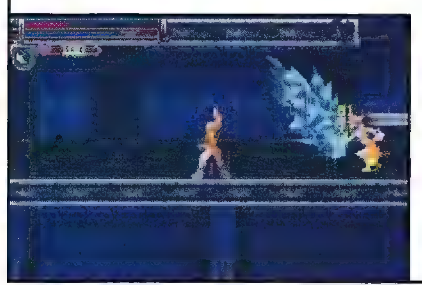



También encontrarás muchos elementos clásicos de esta gran saga, como las cuchillas en forma de péndulos y una subida tipo elevador con agua y mortales picos.



Todavía falta mucho camino por recorrer, pero no te preocupes, muy pronto estaremos dándote los Tips para este gran título que estamos seguros que dejará más que satisfechos a todos los caza-vampiros.

En resúmen, Castlevania Harmony of Dissonance es un muy buen juego en el que se ve una gran mejora del primer Castlevania para el Game Boy Advance. Las gráficas son muy buenas y tiene muchos efectos y detalles que te mantendrán sumergido en el juego. Esta es una muestra más del poder y el potencial del GBA; en este sistema pueden sacar muchos juegos de gran calidad como éste que nos dan muchas horas de entretenimiento. Castlevania HOD es un título que los fans de la serie simplemente no podemos dejar de checar, especialmente nos gustó mucho la música, que nos hace sentir justo como en casa, en Castlevania.




RANKING

CASTLEVANIA HARMONY OF DISSONANCE

EL CONEJO — 5.0

Hace mucho tiempo que estaba esperando un juego como este de parte de la gente de Konami. A pesar de que el Circle of the Moon me dejó un buen sabor de boca, no cabe duda que Harmony of Dissonance enfatizó todo lo que hizo falta en el título anterior del Game Boy Advance. El hecho de poner finales diferentes le da un gran sentido a toda la historia, recordándome al legendario Rondo of Blood pero con muchos más elementos.

CROW — 4.0

Una de las más exitosas sagas de Konami está de regreso y qué mejor que para el Game Boy Advance, lo que me llamó mucho la atención de este juego es que cuenta con 2 mapas, haciéndolo más extenso que la versión anterior. Además las gráficas han sido mejoradas al igual que la movilidad. ¡Ah! y cómo no mencionar la gran cantidad de jefes de escena que te encontrarás en tu camino y los diversos tipos de enemigos.

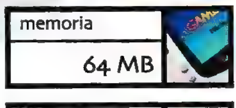
PANTEON — 5.0

Castlevania sigue demostrando que es una de las mejores sagas que existen y este juego es una confirmación de que no hay ni un solo Castlevania malo, solamente hay limitaciones de los sistemas. Este juego me encantó pues es una versión mejorada del Circle of the Moon, pero lo suficientemente distinto para no opacarlo. Solamente puedo agregar y confirmar mi recomendación sobre este juego que lleva la garantía en el nombre: Castlevania.

¡¡¡GUAU!!! · BASTANTE BUENO · OK · ¿? · ZZZZZ



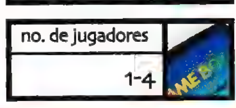


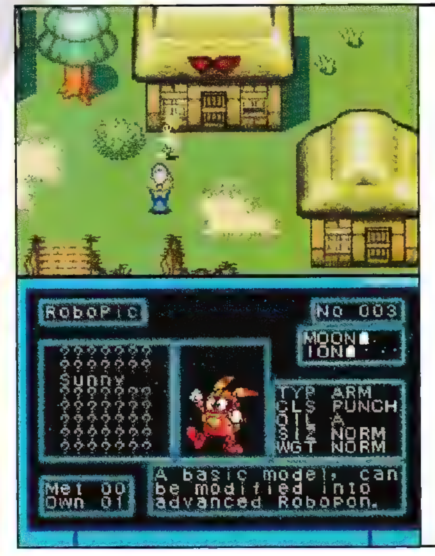










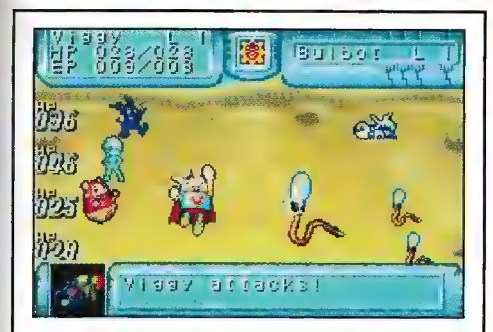


En esta occasión, les presentaremos un juego que aunque acaba de salir al mercado, no es tan novedoso como muchos de nosotros quisiéramos, ya que para variar y no perder costumbre, las compañías de software de videojuegos, se han empeñado a explotar a más no poder el concepto de los minimonstruos, criaturas o robots que puedes capturar, entrenar, evolucionar y sobre todo mandar a combatir o intercambiarlos con alguno de tus amigos. Y claro, estamos hablando ahora de la más reciente versión de Robopon que lleva por nombre Robopon 2.



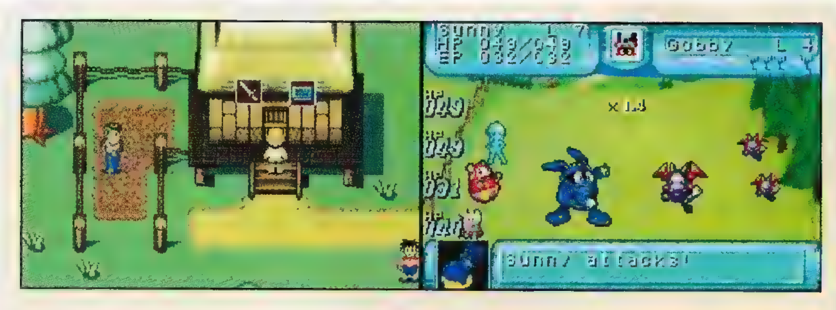
Si recuerdas, la versión anterior apareció en el Game Boy Color y ofrecía varios detalles interesantes, como es el hecho de utilizar el puerto infrarrojo de este sistema y otros detalles que lo hicieron de una manera "diferente" a los demás conceptos de este estilo de juego. Pero ahora, en el Game Boy Advance nos envolverá en una aventura con mucho más poder de gráficos y derroche de Robopon por descubrir, así como grandes y poderosas batallas por vencer. Para Robopon 2, la gente de Hudson se "fusiló" el concepto de las dos versiones de Pokémon (Roja y Azul) pero para que no se vea tan descarado, Hudson denominó a sus versiones de juego como Cross Version y Ring Version y ¿Qué crees? En estas dos versiones de Robopon la diferencia entre una y otra es "que en Cross Version encontrarás ciertos Robopon que en Ring Version no, por lo que tendrás que jugar ambos, o compartir con un amigo para poder conseguir los 180 personajes".



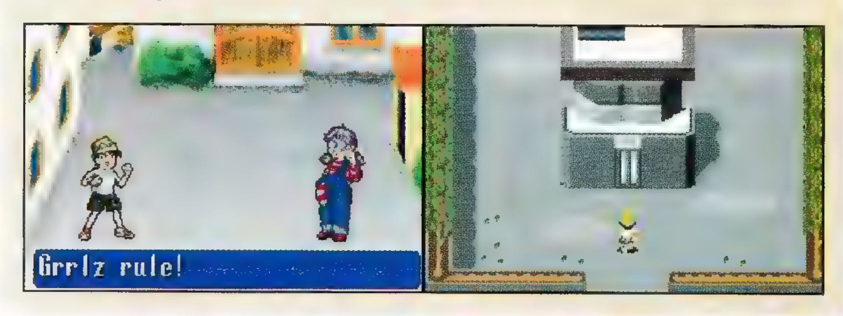


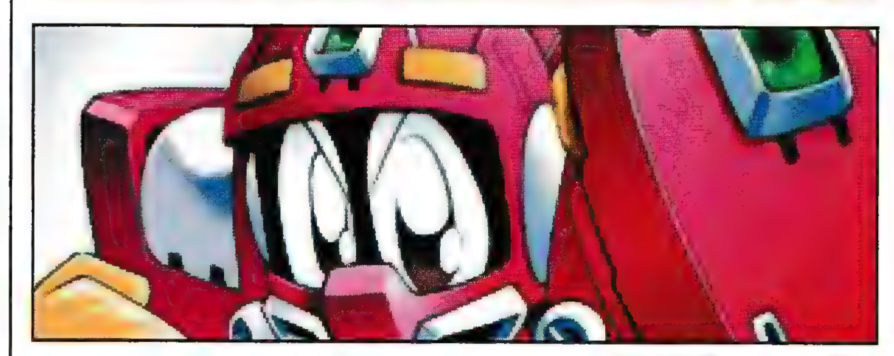
Pero bueno, ahora ya pasado lo anterior, te explicaremos un poquito la historia de este juego, que como es de imaginarse, da inicio justamente después que conquistaste la Liga Pokémon (je, je... sarcasmo), pero ya en serio, este juego da inicio poco tiempo después de que culminó la historia anterior, la que te comentamos que era para el pasado Game Boy Color y ahora nuestro valiente héroe Cody, nuevamente es reconocido como la "leyenda" de Porombo Island, así que tendrá que involucrarse en una nueva aventura y por supuesto nuevos torneos para demostrar su poder o mejor dicho, el poder de sus Robopon. Pero mientras Cody cruza los vastos océanos, una atemorizante tormenta pone en riesgo la estabilidad de su bote haciendo que Cody naufrague sin rumbo fijo. Cuando él despierta, está en la tierra de Majiko, donde se da cuenta que las tierras están siendo invadidas por una fuerza malvada de nombre Maskman y por supuesto, sin pensarlo dos veces, Cody decide llenarse de valor y liderear la batalla para salvar al mundo viajando 20 años atrás para corregir las cosas desde aquel tiempo.



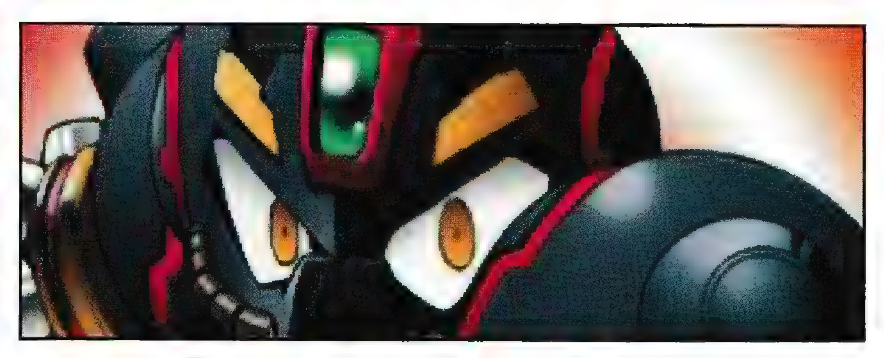


Debido a esto, Cody tendrá que construir y fraternizar con nuevos Robopon para que lo ayuden a pelear a través de las riesgosas aventuras contra diversos monstruos que tratarán de aniquilar a nuestro héroe, así que trata de coleccionar a todos estos seres de combate, ya que como sabes, son más de 180 por lo que te tomará un largo rato el conseguirlos a todos.

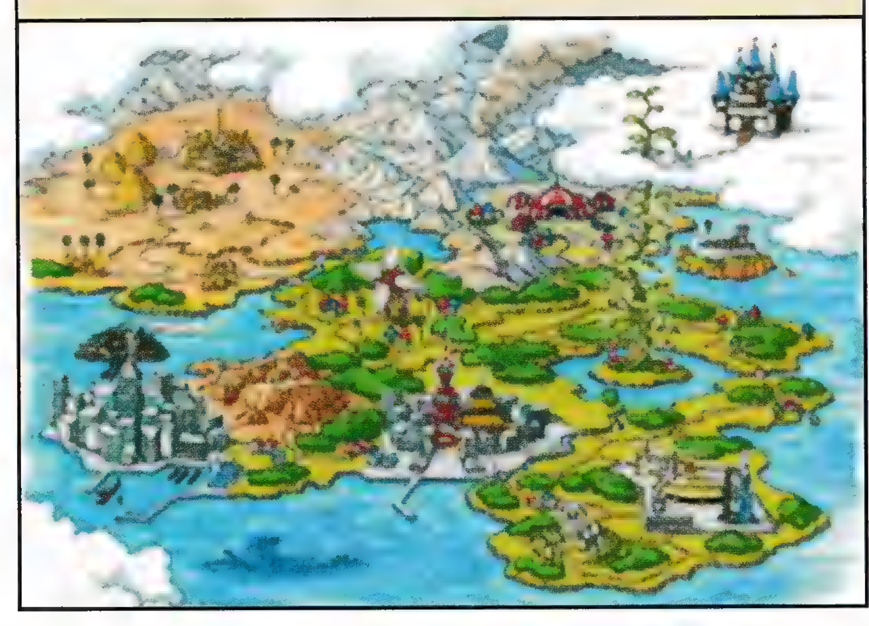




A parte de la riesgosa misión por salvar al mundo, en Robopon 2, tendrás ciertos minijuegos para que te distraigas un rato y te relajes de la árdua tarea de salvar al mundo, estos minijuegos, podrán ser jugados en compañía de algunos de tus amigos mediante el Cable Link, pero lo interesante, es que para hacer esto, tan sólo necesitarás una copia del juego para participar en este reto multiplayer. Pero además podrás jugar o competir contra algún amigo cada quien con los Robopon que hayan coleccionado y entrenado hasta el momento en una batalla tradicional como las que se viven en cualquier juego de Pokemón, además por si fuera poco, también pudes intercambiar monstruos con tus amigos para que juntes los 180 entre ambas versiones.



Gráficamente el juego deja mucho qué desear, ya que las texturas y backgrounds son muy sencillos desde cualquier punto de vista que lo veas, pero bueno, nosotros pensamos que para un juego RPG como éste, es mejor que tenga una buena historia que bonitos gráficos, en fin, para Robopon parece que está un poco escaso de estos detalles, no obstante, las animaciones de los personajes son aunque sencillas, bastante bien hechas así como los contados frames de animación que tienen las batallas de Robopon, sencillitos en general pero a final de cuentas no es algo que afecte mucho al juego.
La forma con la que obtienes a tus Robopon es muy sencilla, ya que tendrás que construirlos mediante la fusión de 2 baterías, por lo que dependiendo qué tipo de batería utilices, será el Robopon que te dé cómo resultado, ¿fácil no? Ahh, y si pensabas que este detalle de cómo construir a los Robopon era algo novedoso en el concepto de los montruos de pelea, no es así, ya que quizá no igual pero con la misma base, se empleó este método en el pasado juego de Dragon Warrior Monsters 2, si recuerdas en los análisis que hicimos anteriormente de estos juegos, donde la forma de conseguir monstruos extra, era utilizando 2 monstruos para que en una fusión dieran origen a una nueva especie. Así que como puedes darte cuenta, no hay muchos detalles novedosos en este título pero si eres fanático de este tipo de juegos, no dudamos que éste también sea de tu agrado.
En un aspecto global, Robopon 2 es el resultado de meter en una licuadora un juego de Pokémon, uno de Dragon Warrior Monsters otro de Digimon y presionar el botón de máximo poder para que queden bien revueltos los títulos y así dé origen a Robopon 2: Cross Version y Ring Version. Además de todo lo anterior, Robopon 2 cuenta con varios detalles chuscos y hasta parodias como por ejemplo, un granjero que dice "All your vegetables are belong to me" haciendo referencia a frase tan parodiada "All your base are belong to us" pero bueno, así como éste, encontrarás múltiples detalles chuscos que le dar un valor agragado al juego. En cuanto al gameplay sólo se me viene a la mente nuevamente la palabra "Pokémon".



RANKING

ROBOPON 2

EL CONEJO — 2.0

La verdad es que hay muchos juegos que han intentado copiar o imitar lo que ha sido Pokémon y a algunos les ha salido bien, pero Hudson no supo aprovechar apropiadamente todos sus recursos al realizar este juego para el Game Boy Advance, de hecho, se me hizo raro que Atlus decidiera traer ambos cartuchos a nuestro continente. Espero que para la próxima, ambas compañías se pongan las pilas para darnos cosas mejores.

CROW — 2.0

Una vez más el concepto trillado de coleccionar y adiestrar montruos o robots ataca al Game Boy Advance. Lo bueno en este juego es que cuenta con mucha actividad de búsqueda pero carece de acción. Así que como puedes ver, sólo recomiendo este título si es que eres fanático de este tipo de juegos, ya que gráficamente no es muy bueno y en cuanto a sonido es tan bueno como un bip de un celular.

PANTEON — 1.0

No importa como los disfracen, si son robots o animalitos, todos estos juegos siguen siendo Fusilmones y si de por sí, Pokémon ya está choteando, imagínense estas copias baratas. Realmente sólo lo puedo recomendar si eres un entrenador de lo que sea a morir; si no, mejor ve por un buen RPG, un juego de aventuras o uno de peleas para armar la reta. Lo único que puedo decir a su favor es que todo el equipo está al mismo tiempo en batalla.

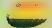
¡¡¡GUAU!!! — BASTANTE BUENO — OK — ¬¬ — ZZZZZ

Agradecemos a:

Abel Gutiérrez Morales
Abraham Alejandro Celedonio Pérez
Abraham Mestizo López
Adrián Santillán Luna
Alan Lira Franco
Alan Pacheco
Alejandro Barragán Hernández
Alejandro Cárdenas Murgía
Alejandro Delgado Ferrioli
Alejandro García Rosas
Alejandro González
Alejandro González C.
Alejandro Martínez Utrilla
Alfredo Carrillo Garibay
Alfredo Salazar Z.
Aldo Karim Dueñas Otero
Alonso García Sánchez
Alvaro Raúl Segura Zamudio
Ana Victoria Soto
Andrés Cabrera Capodiferro
Angel Andrea Medina
Anthony José Cordova May
Antuan Yader Cruz Martínez
Arantxa Terrazas Ortega
Arturo Alejandro Ríos P.
Arturo El Bowser
Arturo López Arce
Bárbara Sofía Alemán Cavazos
Brian Emmanuel Feliciano Guevara
Carlos Alberto Serna Torres
Carlos Alberto González Vázquez
Carlos Colón Villalón
Carlos Daniel Calvario
Carlos Eduardo Javier Altamirano
Carlos Enrique Perea Ruiz
Carlos Eric Reyes de la Torre
Carlos Uriel Montalvo Ocampo
Carolina Donaji Angel Rocha
César Leonardo Mora B.
César Mata Lipharoli
César Octavio Nieto Valdés
Christian Omar Campos Florian
Cristina Félix Mercado
Damián Corrales Armenta
Damián Omar Espinoza Viñas
Daniel Angel G.
Daniel Alejandro Lizárraga C.
Daniel Iván Arroyo Echeverría
Daniel Saenz
Daniel Velásquez G.
Daniela Fernández Moguel
Dante Fernando Gamboa
David Becerra Salinas
David Briseño Ramos
David González Comisario
David Camemiras Barrera
David Huitzilihutl Aranda Rosales
David Martínez
David Pallares Urrutia
David Portillo Osorio
Diana Elizabeth Casillas Huante
Diego de Jesús Meléndez López
Eder Morán García
Edgar Eduardo Almazán Chía
Eduardo Haber Hernández
Eduardo de la Palma M.
Eduardo Sánchez Barrios
Eduardo Santibáñez Coria
Eduardo Ulises
Emilio Martín Cisneros
Emmanuel Iracheta
Emmanuel Palafox de la Rosa
Enrique Adame Díaz
Enrique Alberto López Gutiérrez
Elisa Yunuen Rendón Rodríguez
Erick A. Y.
Erick Alberto Ramírez Medina
Erick Iván Flores Trujillo
Erick Omar Cruz
Federico Pardo López
Fernando Fajardo Landeros
Fernando Montes Aguiluz
Fernando Pérez Lagunas
Fernando Suárez Mondragón
Fidel Rubio Soto
Francisco Javier Alvarado Villareal
Francisco Javier Montaño L.
Freddy Valencia B.
Genaro Manuel Rendón Maldonado
Gerardo Angeles
Gerardo Mata Lipharoli
Gerardo Urbán Minutti
Germán Soto Valera
Gonzalo David López Pérez
Gregorio Espinoza C.
Guillermo Campos Rosete
Guillermo Javier Rague Flores
Gustavo Virgen Villagómez
Héctor Burguete Escobar
Héctor Eduardo García Guerra
Héctor Hugo Canchola Paredes
Ian Iván Zavala Abrego
Irma Guadalupe Ramírez Rodríguez
Iván Caballero
Ivan Domínguez Medina
Ivan de Jesús Rodríguez Ayala
Jacobo Rendón Rodríguez
Javier David del Valle
Javier Salazar de la Cruz
Jesús Antonio Ortge Hernández
Jesús Eduardo López Chang
Jesús Emanuel Ovalle C.
Jesús Enrique Roel Martínez
Jesús Isidro Morales Godoy
Jesús Ramses López Arce
Jesús Sánchez Casillas
Jesús Valadez
Joao Emmanuel Sandoval S.
Joaquín Alejandro M. B.
Johannes Guzmán Guerrero
Jorge Aarón Rangel
Jorge Alberto Aragón Gutiérrez
Jorge Alberto Padilla Lozano
Jorge Arellano E.
Jorge Eduardo Welch Lee
Jorge G. Marín Urias
José Alberto Ortiz Peña
José Alberto Salguero Rivera
José Alejandro López Rodríguez
José Andrés Rodríguez Castillo
José Angel Gómez V.
José Armando Alvarado Díaz
José Filiberto Izo Higareda
José Luis Alemán Cavazos
José Luis Beltrán Cano
José Luis Gallegos Vega
José Luis Huerta Hernández
José Ignacio Fonseca
José Jorge
José Manuel Ríos E.
José Raúl Chávez Ibarra
Juan Carlos Gracía Aragón
Juan Carlos García Vega
Juan Ignacio Zamudio Hernández
Juan Modesto Morales Osuna
Juan Pablo Gaytán Gómez
Juan Treviño Guevara
Juan Salvador Ríos Hidalgo
Julio César Armendáriz
Julio César Góngora León
Julio César Madero Salgado
Julio César Uriostegui
Kevin Altamirano Canobbio
Laura Valencia Pesqueira
Lourdes Alejandra Perezestrella Gallegos
Leopoldo Delgado J.
Luis Angel
Luis Angel Aguilar Hernández
Luis Alberto Hernández
Luis Alberto Maldonado
Luis Alberto Sánchez V.
Luis César Higashi
Luis Gerardo Estrada Vázquez
Luis Hernández
Luis Manuel Muñoz Carmona
Luis Miguel Navarro Morales
Luis Roberto Mazariegos Briones
Luis Rodolfo Kantun Dzul
Luis Torres
Manuel de Jesús Tejeda Armenta
Manuel Roberto Martínez Flores
Marco A. Luis Sinecio
Marco Antonio Fernández Moguel
Marco Augusto Vásquez Beltrán
Marcos Abraham Poo Cano
Mariano Cisneros Herrera
Mariel Villareal Cisneros
Marissa Barrios Sosa
Mario Alberto Hernández V.
Mario Alexis Valladares Castañeda
Marlon Arturo F.V.
Mayra Elizabeth Ramírez Rodríguez
Miguel Angel Galván Romero
Miguel Angel Justo Gil
Miguel Angel Sánchez Castro
Miguel Angel Velásquez
Mitzael G. Hernández Corro
Moisés Peinado García
Moisés Ini Zonana
Nestor Adrián Rodríguez Ayala
Noe Abraham Landaverde C.
Noe Iván Martínez López
O. Andrés Acosta Guiérrez
Octavio Galván Rodríguez
Oscar Alberto Molina Juárez
Oscar D. Mijangos Andrade
Oscar Herrera Parra
Oscar Flores Flores
Oscar Torres B.
Pedro de Jesús Ramírez Rodríguez
Radamés García Vergara
Ramiro Ramírez Rodríguez
Ramiro Rivera J.
Rebeca Perezestrella Gallegos
René Hernández Avila
Ricardo Briseño López
Ricardo Daniel Bautista
Roberto Alonzo Sosa
Roberto Bayardo
Roberto Cabrera Sanadú
Roberto Carlos Buenrostro Grajeda
Roberto G. Ibáñez
Roberto Javier Jesús Jiménez Robles
Roberto Quijano Luna
Roberto Vargas
Rodolfo Chávez
Rodolfo Magallón Martínez
Rodrigo Sánchez González
Rubén Acosta Gutierrez
Rubén García G.
Samuel Adrián Flores Yañez
Samuel Treviño Rodríguez
Sergio Antonio Flores
Sergio Edgar Rojas Dávalos
Sergio Enrique Bernal
Sergio Trejo
Simón Antonio Rodríguez
Silvano Luna Hernández
Susana María Alvarado Villareal
Tanios Yussef Tabet Segovia
Ulises de Jesús Martínez Canto
Víctor Edgar Payan Enciso
Víctor Manuel Flores López
Víctor Saenz
Yan Alan Luna Martínez
Yedi Irisel Quevedo Ramírez

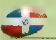
Lectores Internacionales


Argentina
Franco Pobbio


Bolivia
Javier Sánchez González


Chile
Alexis Esteban C.
Ariel Galeas Galvéz
Bruno Russo Azócar
Camilo Muñoz Henriquez
Daniel Bugueño Pizarro
Dark Link
Diego Alberto Carter F.
Diego Coronel Araya
Eduardo Fuentes Heredia
Esteban Freire C.
Francisco Leiba
Francisco Rojas Casanova
Gonzalo Núñez Muñoz
Hernán Flores
Ignacio Savoca P.
Jaime Suárez Rojas
Jonathan Villar Muñoz
José Ignacio Rancogue
John Rancogue
Juan Barria Morales
Luis Rancogue
Matías Joaquín Báez Verdejo
Max
Pablo Espinoza Cifuentes
Pablo Ponticas
Oscar Calderón
Sebastián Castro S.

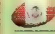

Costa Rica:
Miguel Hidalgo Solano
Ricardo Fabián Guevara Meléndez


República Dominicana:
D. Joel Morales
Ferlannys Q. Cuevas S.
Miguel Enrique Martínez Noboa
Sócrates E. Mota

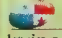

Ecuador:
Rolando López A.


Estados Unidos:
Milton Acosta


Guatemala:
Julio Antonio Quiroga Higueros
Ricardo Illescas


Perú:
César Avalos
Daniel Suárez
Myheartuie Callas

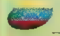

Puerto Rico:
Alejandro Irizarry Castro
Héctor Maldonado


República de Panamá:
Irving A. Burgano



El Salvador:
José Alberto Salguero Rivera
Víctor Aguilar Sonsonate


Uruguay:
Juan Martín Coneo


Venezuela:
Alfonso Botero
Andrés Cabrera Capodiferro

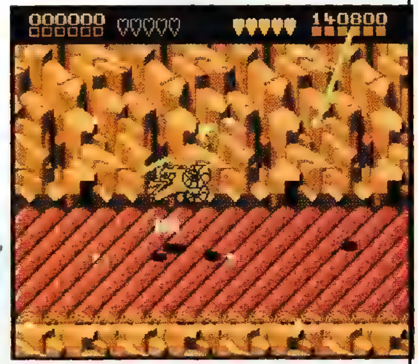
MUSEO

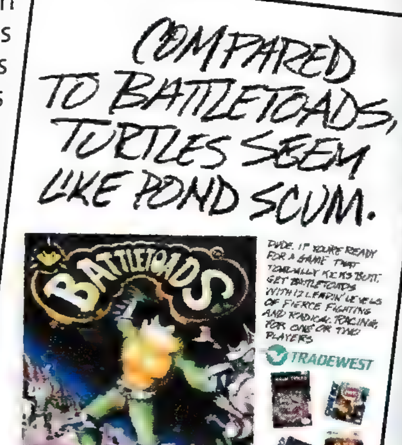
Battletoads

Hemos recibido muchas cartas por parte de nuestros fieles lectores en donde nos expresan sus inquietudes, sus opiniones y sus peticiones sobre la revista y recientemente nos han pedido que recordemos a unos personajes que hicieron historia en el maravilloso ámbito de los videojuegos. Como para nosotros lo más importante son nuestros lectores, nos hemos puesto pilas nuevas para complacerlos en lo más que podamos y como muestra, darle una checada a este número, en donde encontrarás muchas cosas de interés, tanto para los veteranos del control como para los más nuevos seguidores de la revista. Vayamos a recordar esta vez a un trío de sujetos que desde que llegaron a los videojuegos, lo hicieron con el anca derecha, ¡claro, nos referimos a los poderosos Battletoads!

3 en lugar de 4

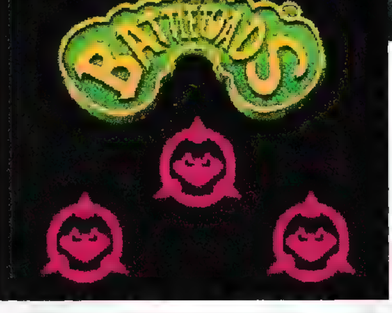
Antes que nada, queremos comentarte que los Battletoads llegaron cuando otros famosos héroes verdes ya tenían un rato de éxito. Cualquiera podría pensar que son un "fusil", pero afortunadamente los cuates de Rare y Tradewest lograron crear un concepto bastante bueno y aunque al principio efectivamente tiraron un poco el reto de que eran mejores (checa el anuncio). Rápidamente los Battletoads se ganaron su lugar sin necesidad de mezclar ambos conceptos. Los Battletoads llegaron al mundo de los videojuegos con su primera aventura en NES, donde encontrabas muchísima acción y muchas escenas distintas, demostrando que eran muy diferentes a cualquier héroe de la época. Vamos a ver todos los juegos de estos sapos fortachones. Uno de los detalles que los hicieron tan espectaculares, fue que al darle el último golpe a un enemigo, los Battletoads usaban un ataque más poderoso que se veía muy padre como una bota de buen tamaño, un gran puño, cuernos de carnero, etc. Además de que también tenían sus detalles cómicos que los hacían más carismáticos.





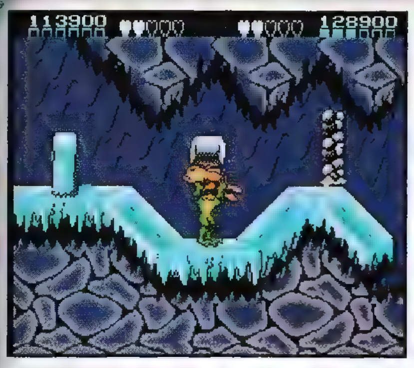
"Comparadas con Battletoads, las tortugas parecen fango del estanque" ¿Directo, no crees?

Battletoads NES 1991

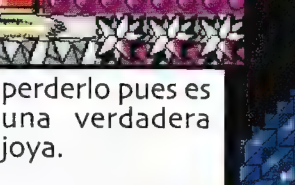


Esta es la primera aventura de los Battletoads, que salió para el legendario sistema de 8 bits, el NES. En esta ocasión, Pimple se encontraba paseando con la princesa Angelica cuando fueron capturados por la malvada Dark Queen. Cuando el Profesor T. Bird les comunicó a los restantes Battletoads, Rash y Zitz lo sucedido, no tardaron en dirigir su nave, Vulture, al planeta Ragnarock para salvarlos.

Battletoads de NES ofrecía a los videojugadores mucha acción en varios modos de juego. Principalmente se llevaba a cabo en modo de pelea en "3D" tipo Double Dragon o Final Fight, además



de peligrosísimas escenas donde debías abordar diferentes medios de transporte para pasar la escena como las famosas motos antigravitacionales, jets, tablas de surf y otros más. También debías montar a peligrosas serpientes y pasar por intensas escenas de agua, hielo e inclusive una escena donde bajabas colgado de unos cables. Para terminar, la clásica escena de la carrera de ratas y el difícil recorrido por el laberinto a alta velocidad hacían que fuera uno de los juegos con más escenas diferentes de todos los tiempos. Aunque este era un juego doble, requería una gran precisión, sincronización y trabajo de equipo para poder terminarse con ambos jugadores.



Este título solamente tenía 2 Megas de memoria y aún así, era una maravilla gráficamente hablando, además de contar con muchos niveles, excelente música y un control inmejorable. Este juego fue un de los mejores para el NES y podía competir con los grandes éxitos de la época, si eres un afortunado poseedor de este título, no vayas a perderlo pues es una verdadera joya.

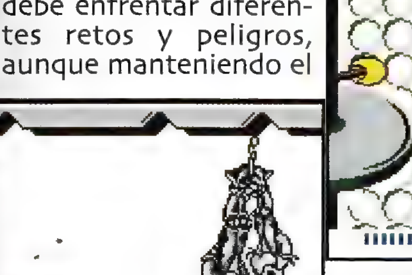


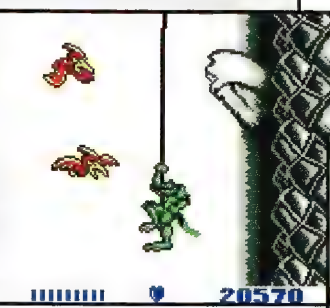




Battletoads Game Boy 1991

No tardó nada en aparecer la versión para el viejo Game Boy, en la cual la historia es similar, salvo porque, ahora le tocaba el turno a Zitz de rescatar a sus compañeros, por lo que el Prof. T. Bird y Zitz se dirigieron al planeta Armaggeda donde Zitz debe enfrentar diferentes retos y peligros, aunque manteniendo el estilo característico de los Battletoads. Este juego fue muy bien recibido por los numerosos fanaticos que ya tenían ganados los Battletoads, quienes estuvimos encantados por poder disfrutar de más aventuras de nuestros verdes amigos con nuevos retos y en esa ocasión, podíamos llevar la acción a donde quisiéramos. A pesar de ser un juego con las típicas limitaciones del sistema, fue un gran trabajo tanto en gráficas, como en música y en jugabilidad.









Battletoads
Amiga 32, 1991



Esta es una versión muy poco difundida de los Battletoads que simplemente es una conversión del éxito de NES para este sistema. Como te imaginarás, este título conserva muchos elementos típicos, así como la jugabilidad y las gráficas, aunque déjanos decirte que pensamos que esta versión no superó a la de NES.



Battletoads
Sega Genesis, 1991



Los Batteltoads también llegaron al otro sistema de Sega, el Genesis. Para nuestro gusto, esta versión fue un poco mala puesto que, siendo la misma aventura que la de NES, las gráficas no eran de lo mejor y el control no se sentía lo suficientemente bueno.

Fuera de eso, el juego contaba con todos los elementos tradicionales: mucha acción, bastantes escenas y enemigos, entre otros. Lo que sí marcaba más diferencias, fueron las gráficas de cuando los personajes hablaban entre sí; mientras en la versión de NES eran muy sencillas, aquí tenían más complejidad de colores y tonos, haciéndolas más sencillas.





Battletoads
Game Gear, 1993

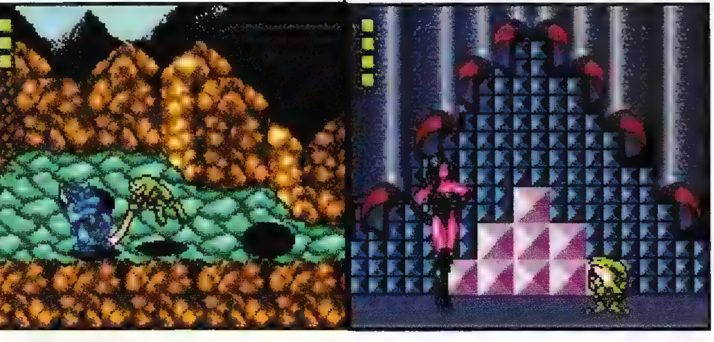


También salió una versión similar a la de Genesis, pero esta fue para el portátil de Sega, el Game Gear. En esta ocasión lograron hacer un buen trabajo pues en lugar de hacer un simple refrito de las otras versiones, hicieron las gráficas un tanto diferentes y más llamativas, dándole un toque más chistoso que lo hacía muy atractivo.

Fuera de los cambios de imagen, no tuvo muchos cambios con respecto a la versión de Genesis.

Tenía las escenas tradicionales y la característica acción y peligrosidad de Battletoads. Esta aventura era bastante buena y se logró un buen trabajo, lo mejor de todo es que era portátil.



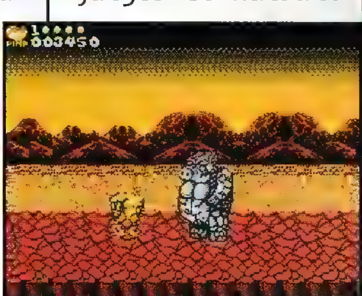


¿A poco no es padre poder disfrutar de tus personajes favoritos en donde sea? Por eso nosotros siempre cargamos nuestro GBA, bueno, basta de comerciales, sigamos.

Battlemaniacs
Sega Master System, 1993



Esta es la misma aventura que la versión de SNES, pero obviamente con el poder de este sistema, por lo que se jugaba y veía no tan impresionante, aunque no era un mal juego después de todo. En esta avenutra debías rescatar a Zitz y a Michiko Tashoku, la hija del presidente de una compañía creadora de un mundo virtual que obviamente fue el blanco perfecto para Dark Queen, quien se alió a Slias Volkmire para deshacerse de una vez por todas de los Battletoads.
Lo que le da un toque especial a este juego es que parece la versión Super-Deform del Battlemaniacs de SNES, así que es una pieza más del Museo y enriquece la lista de juegos de nuestros héroes verdes. Checa las fotos.



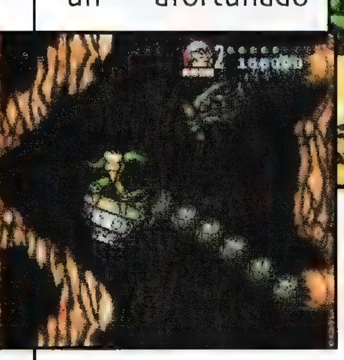


Battletoads In Battlemaniacs
SNES, 1993

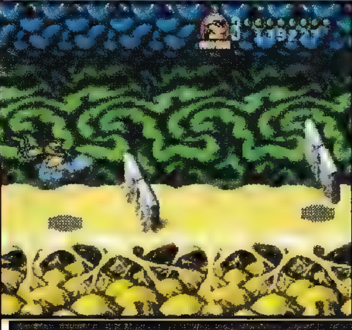


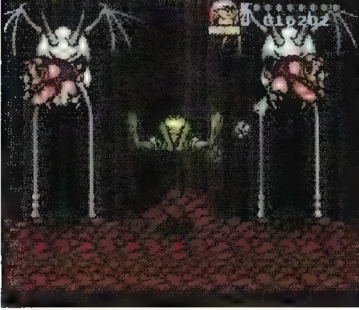
Ok, ya te comentamos la historia de esta aventura de los Battletoads, así que vayamos directo al juego. Esta versión, junto con la de NES es una de las mejores de la colección, aunque lamentablemente es mucho más corta que su predecesor de 8 bits. En contraste, esta es una increíble experiencia, tanto visual, como auditiva; las gráficas son excelentes y la música es realmente buena, gracias al procesador de sonido del SNES.
Los cuates de Tradewest y Rare se pulieron en muchos detalles del juego, tanto en los fondos, como en cada uno de los personajes, así como en los enemigos. Pero no creas que hicieron solamente un juego vistoso; también tiene una excelente jugabilidad, aquí tomas el papel de Rash y de Pimple para llevar a cabo la misión de rescate y cada uno tiene muchas buenas animaciones y efectos para que juegues al máximo.
También los famosos últimos golpes fueron pulidos y ahora Pimple puede atacar con un yunque y Rash con una filosa cuchilla (por ejemplo). Las escenas tradicionales como las motos y la carrera de ratas se quedaron casi iguales, pero hubo más cambios en lo que a las demás escenas se refiere. Por ejemplo, en lugar de bajar con cables, en Battlemaniacs bajabas en una plataforma voladora que podías aventar, también la escena del laberinto donde eres perseguido cambió y le añadieron saltos y partes en donde te tenías que agachar para pasar, por lo que debías medir más tus movimientos.





Además de las escenas normales, tenías también unas escenas de Bonus donde podías hacer vidas. Estas escenas se veían muy padres pues tenían un efecto de reflejo en el suelo bastante bueno, chéca las fotos. Como podrás imaginarte, esta es otra joya de la colección que no te debe faltar, si eres un afortunado poseedor de una, no lo vayas a dejar ir por nada del mundo.

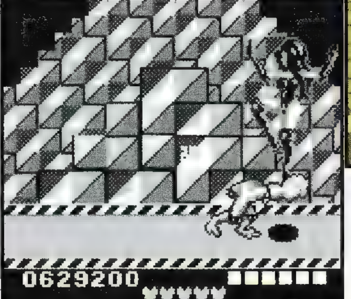


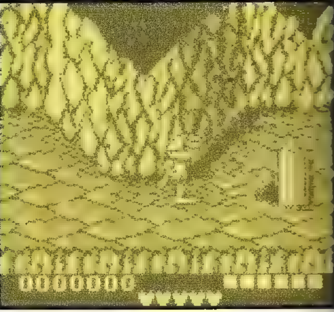


Battletoads in Ragnarock's World
Game Boy, 1993

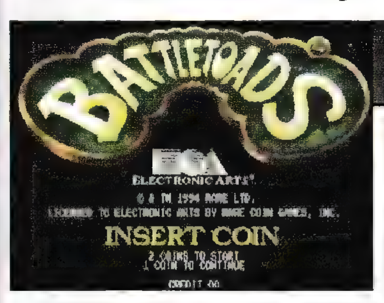


Pensando en los videojugadores que queríamos disfrutar de la versión de NES en todos lados, Rare lanzó un nuevo cartucho para el viejo Game Boy "Ladrillo", pero como te comentamos, esta fue la adaptación del primer juego que salió.
Lamentablemente, este juego no contaba con todas las escenas que su predecesor casero, pero afortunadamente, las que sí llegaron estuvieron excelentemente bien logradas; realmente no extrañabas ni las gráficas, ni la música ni la acción. Aunque eso sí, sentimos es es un poquito más difícil, pero de todas maneras fue una buena adaptación que te recomendamos checar si tienes oportunidad.





Super Battletoads
Arcadia, 1994



Los grandiosos Battletoads llegaron a las salas de Arcadia, gracias a los cuates de Electronic Arts. Como podrás imaginarte, las gráficas fueron estupendamente mejoradas, sin dejar a un lado la sencillez de los personajes. Los ataques, movimientos y efectos son espectaculares, así como los enemigos y los peligros. Los jefes por ejemplo, eran de un tamaño todavía más grande que el que estábamos acostumbrados. Curiosamente, en los perfiles del juego, se puede leer claramente que los Toads tienen nombres reales (???).
En esta impresionante aventura, también te encontrabas con las escenas clásicas y los vehículos de siempre, además de muchos otros nuevos que le daban un toque más fresco y te daban más ganas de jugarlo.
También podías usar armas para atacar a tus enemigos y escenas con diferentes puntos de vista. Esta es una gran versión que es realmente rara de encontrar, si la llegas a ver, créenos que vale la pena que le eches aunque sea una ficha.





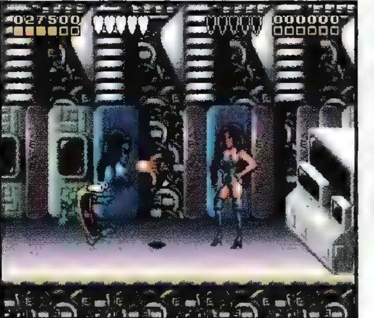




Battletoads & Double Dragon: The Ultimate Team
SNES, NES, Game Boy, Sega Genesis, 1993



Por último, tenemos una versión más que apareció para cuatro sistemas diferentes. Dado que la historia es la misma, vamos a verlos de una vez. Resulta que cuando Dark Queen se unió al Shadow Boss para conquistar la tierra y de ahí, al universo, solamente quedaba una salida: formar al mejor equipo de todos los tiempos y eso significaba unir las fuerzas de los Battletoads con las de los legendarios hermanos Lee, ¡los Double Dragons! Como podrás darte una idea, en esta versión se tuvo que mezclar los modos de juego de ambas series y el resultado fue una excepcional aventura llena de acción y mucho reto. Aquí se conjugaron los enemigos, peligros y elementos de ambas sagas, pero también





tenías a tu favor que podías elegir a cualquiera de los Toads y a cualquiera de los Dragones, por lo que podías jugar sin problemas.
Los jefes no se hicieron esperar y también hicieron su aparición en todas las versiones. Aunque podemos decirte que las gráficas del juego eran padres, no superaron las otras versiones, pero se compensaba mucho por el hecho de poder reunir a dos leyendas de los guamazos. Si tienes la oportunidad, no dejes de checar este juegazo que es un buen reto, especialmente si lo juegas con tu hermano o con un amigo.



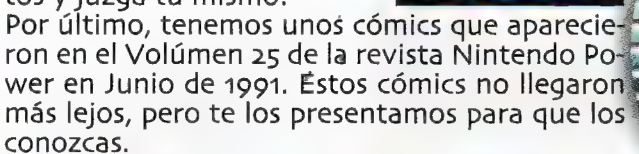


Más allá de los juegos

Gozando de una buena fama y de muchos fieles seguidores, los Battletoads incursionaron muy ligeramente en otros ámbitos; vamos a verlos para que los conozcas. Para empezar, te podemos decir que uno de los "Slogans" con los que se empezaron a dar a conocer los Battletoads era: "Un videojuego donde todos los chicos buenos cróan", ¿qué te parece?
Aquí está un paquete de unos disfraces que se vendieron de nuestros héroes, antes de que pienses en correr a la tienda por el tuyo, déjanos decirte que el Conejo lo hizo y regresó muy triste pues tiene años descontinuados (de todas maneras no creemos que hubiera habido de su talla); así que si llegas a ver uno, no dudes en que es un artículo de colección.
Estas son unas figuras flexifles que se comercializaron con la figura de los Toads. Estos son otros artículos de colección de los que Panteón se siente orgulloso de tener, ahí tuvo que empeñar otro fémur.
Esta es una aventura que seguramente muchos no conocían, los Toads incursionaron en los dibujos animados una sola ocasión. Fue en 1991, en una única ocasión en un especial de Fox TV y ahí se manejó una especie de concepto nuevo de los Toads, pues eran un trío de muchachos que se convertían en sapos para ser más fuertes y defender a etc, etc, etc. Obviamente el guión no fue de lo mejor y eso explica que no se haya seguido con esta serie animada. Lo que creemos es que algo pasó entre esta serie, las ideas de Rare y el título de Arcadia para que los Toads tuvieran nombres reales, ¿no crees? Checa las fotos y juzga tú mismo:



Por último, tenemos unos cómics que aparecieron en el Volúmen 25 de la revista Nintendo Power en Junio de 1991. Estos cómics no llegaron más lejos, pero te los presentamos para que los conozcas.



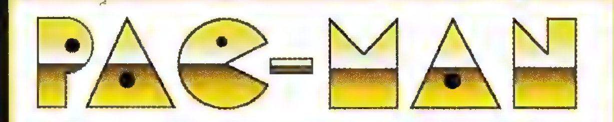


Bueno, pues hemos llegado al fin de el paseo por el Museo, esperamos que hay sido de tu agrado y que hayamos complacido a todos los lectores de nuestra revista que nos pidieron que habláramos más de estos héroes que nos hicieron jugar, enojarnos y aventar el control muchas veces, pero que nos dieron también muchas horas de sano entretenimiento. Por si lo estás pensando, sí, nosotros también queremos un Battletoads para el Game Cube o para el Game Boy Advance, así que tan pronto tengamos una noticia, te la haremos saber; sólo nos resta esperar. ¡Hasta la próxima!

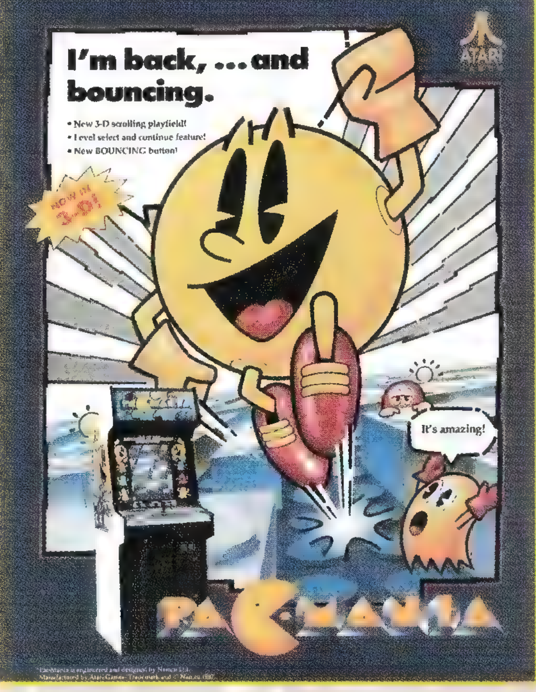
el ojo del cuervo

Por: Crow

¿Qué tal chavos cómo están? aquí me tienen de vuelta para traerles esta información que espero sea de su total agrado =). Bueno, esta sección la inicié con uno de los colosos de los videojuegos como es la franquicia de Mario Bros., después seguimos con algo más fresco que había aparecido primero en novela como fue Lord of the Rings y por último pudiste checar el tema sobre una de las películas que en mi humilde punto de vista ha sido de las mejores, si no es que la mejor adaptación de un juego en la pantalla grande y bueno no se qué opinen ustedes.



Pero ahora remontémonos a aquellos años dorados donde los videojuegos apenas se estaban generando y siendo este tiempo cuna de muchos de los colosos que hoy en día aún conocemos, pero bueno, ya para no hacerles el cuento tan largo, me refiero en específico a uno de los personajes de juegos que nos han hecho ser partícipes de sus aventuras a lo largo de varios años y que inclusive, hasta nuestros padres se emocionaban cuando jugaban un título como lo es: "PAC-MAN"



Por lo que del buen Pac, es de quien hablaremos este mes, así que empecemos con un poco de sus orígenes. En 1980 uno de los diseñadores de la gran compañía Namco llamado Tohru Iwatani decidió salir de la monotonía y de los juegos convencionales que existían en aquel entonces y tuvo el firme propósito de crear algo diferente, por lo que decidió crear un juego de arcadia que pareciera más una caricatura o animación que un videojuego; además que tenga la característica de ser popular tanto con los hombres como con las mujeres, por lo que tenía que ser algo drásticamente impactante ante todos los aficionados a los tragamonedas.

Y así surgió la idea de traer a la vida a un nuevo personaje que vendería más copias, que muchos juegos de los que conocemos en la actualidad, ya que Pac-Man vendió más de 100,000 máquinas de juego alrededor del mundo tan sólo en su primer año. Pero qué hay detrás de Pac-Man, bueno si te preguntabas eso, la imagen de Pac-Man resultó de la inspiración de una pizza con una rebanada faltante y al ver esto, el creador de Pac-Man Tohru Iwatani, vio la imagen perfecta para su nueva creación.



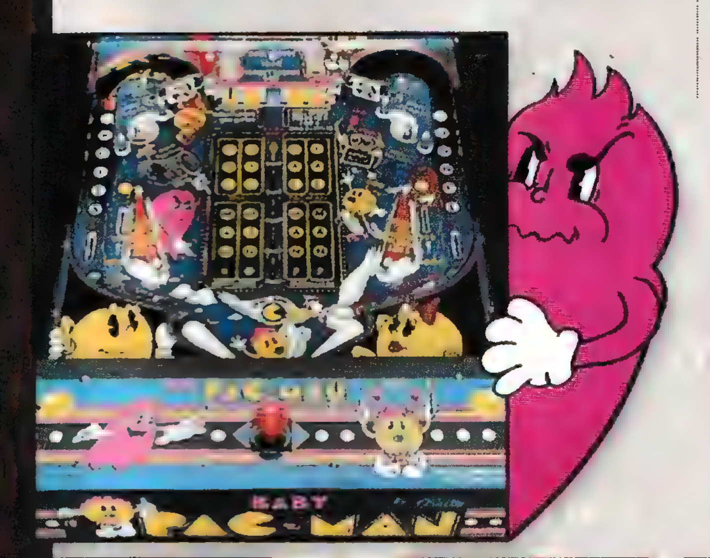


Y digo, como todos los héroes o personajes de videojuegos tienen a sus rivales, némesis o alter ego, también el buen Pac-Man necesitaba de algunos villanos que para variar, le hicieran la vida de cuadritos en su juego, así que los desarrolladores de este título decidieron dar vida a 4 singulares fantasmillas de diferentes colores, que más que asustar daban risa a quienes nombraron Blinky, Pinky, Inky y Clyde, cada uno de ellos, tenía su propia habilidad de cacería y escapaban de una jaula en el centro de la pantalla y les bastaba con tan sólo tocarte para eliminarte. Pero también Pac-Man tenía su ayuda en el juego, ya que en cada esquina de la pantalla se encontraba un pequeño punto que denominaremos como "pastilla" que cuando la comías transformaba a los fantasmas a color azul por un corto lapso de tiempo y era ahí donde tenías la oportinidad de comerte a los fantasmas para ganar más puntos, dejando sólo un par de ojitos que huían rápidamente a la jaula del centro para regenerarse en otro fantasma.

El juego era simple pero muy entretenido más que nada porque el reto era lograr un mejor score que cualquier otra persona y así ser el mejor de todos los jugadores de Pac-Man, pero para ello, tenías que comerte todas las frutas que ocasionalmente salían en cada escena y ocupar sabiamente las pastillas para devorar a cuantos más fantasmas puedas a la vez, lo interesante aquí era, que conforme ibas avanzando en el juego, la dificultad iba en incremento rotundo, ya que los fantasmas se volvían más veloces y las pastillas te duraban menos tiempo. Pac-Man fue distribuido por la compañía Bally Midway (ahora la conocemos tan sólo como Midway) en Norteamérica.

Después de todo este éxito en el mercado, Pac-Man ya se había convertido en una franquicia convertida en un icono en los videojuegos y que lógicamente conseguiría nuevas apariciones e inclusive nuevos personajes que se sumarían a la fama de Pac-Man, de hecho fue un año después cuando la "Bella" Ms. Pac-Man arribara a las salas de juegos en su propia aventura, este juego fue desarrollado en América por Midway y bueno, mantenía básicamente la misma temática de juego que la versión anterior, sólo que esta vez se agregaron 2 túneles de salida extra, así como nuevos diseños de frutas y 4 nuevos calabozos.

Ahhh, pero no pasó mucho tiempo después de que apreciera la bella Ms.Pac-Man, para que después de un tiempo de matrimonio, tuvieran a su primer pedazo de pizza, digo a su primer "Baby Pac-Man" quien tuvo su propio juego, y bueno este fue un poco diferente, ya que era un Pinball bastante curioso pero con las mismas tendencias del juego original y por ejemplo, aquí no pasabas por una pastilla y la comías, sino que tenías que juntar la palabra P-A-C-M-A-N mediante cruzabas las letras con el balín de pinball, dándote así el poder legendario de Pac-Man.





Así que, como ya hablamos un poco de la historia de este interesante personaje, ahora continuemos

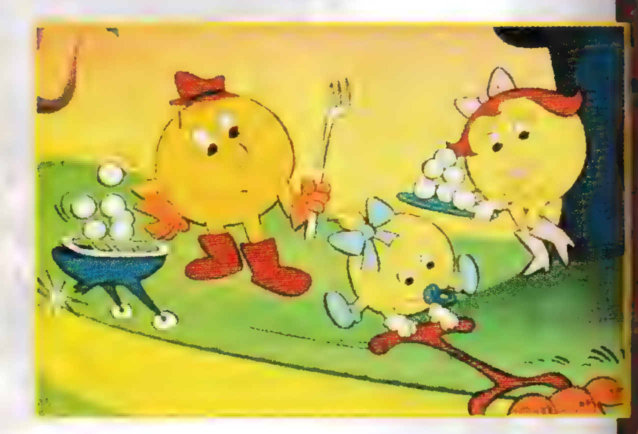


con algo extra de su legado. Hace un momento comentamos que un año después del primer juego, apareció Ms. Pac-Man, pero fue en 1982 cuando apareció por primera vez el programa televisivo de Pac-Man llamado "The Pac-Man Show", donde Pac-Man inicia con su esposa Ms. Pac-Man y el pequeño Baby Pac-Man, además de tener a un perro de nombre Chomp Chomp y un gato.



La historia de esta animación se trataba de que Pac Man vivía en Pac-Land y cerca de su hogar se encontraba el Power Forest, donde Pac Man trabajaba como jefe de seguridad, cuidando las preciosas pelotillas de poder (como las pastillas tradicionales) que crecían en ese lugar, dichas pelotillas, eran la fuente de todo el poder de Pac Man y uno de sus enemigos de nombre Mezmaron, trata de robar dicho poder a los habitantes de Pac-Land, así que este ruin villano manda a sus 4 secuaces para hacer el trabajo sucio, quienes eran los inteligentes fantasmas del videojuego (Inky, Blinky, Clyde y Sue) como te puedes dar cuenta, aquí aparece SUE en ausencia de Pinky, pero es debido a que Sue fue quien apareció desde el juego de Ms. Pac-Man y se decidió que ella también participara en la TV.

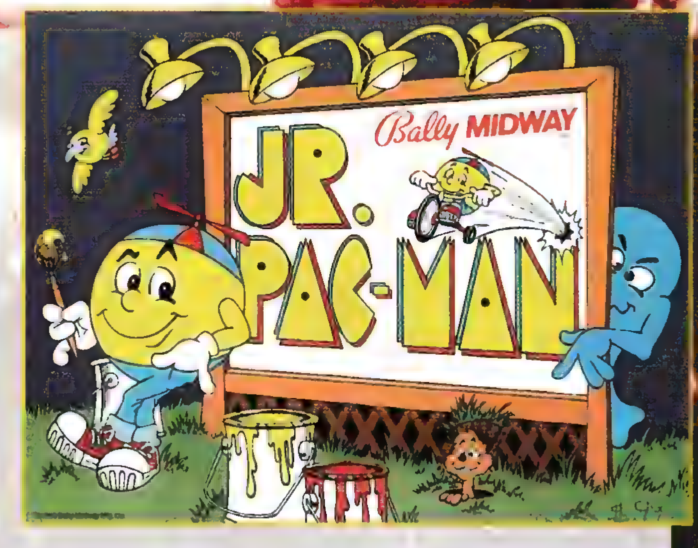
Pero no creas que fue fácil el que Pac-Man llegara a la TV, ya que para aquel entonces, no mucha gente confiaba en que un videojuego valiera tanto la pena como para producir una serie televisiva, por otro lado, Pac se enfrentó a un nuevo diseño de imagen, ya que los productores no querían ver un punto amarillo en su animación sino algo que pareciera más humano y aunque Namco no muy emotivamente aceptó esta idea, tuvo que resignarse.

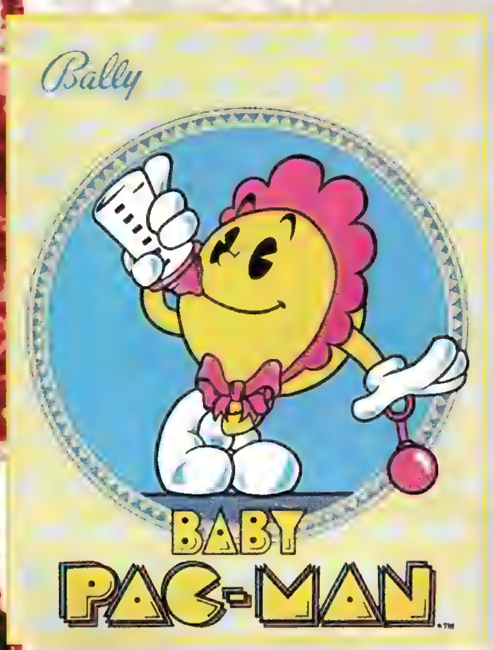


Además, otro obstáculo era que llevaba mucho tiempo para que un capítulo de Pac-Man fuera terminado, debido a que por lo menos tomaba seis meses para dibujar y producir una caricatura animada y a esto súmale, que los productores no encontraban alguien que hiciera la voz del personaje principal. Mucha gente acudió al casting para la voz de Pac-Man, pero nadie tenía el estilo indicado, pero de repente un día Marti Ingels marcó un número de teléfono equivocado y por fortuna fue el de los productores de la animación quienes al escuchar a Martin, dijeron "Martin, tú podrías ser un perfecto Pac-Man" y después de algunas negociaciones finalmente consiguió el papel.



Después de todo el éxito de este personaje, se dieron las translaciones a sistemas caseros que empezaron en el Atari hace ya varios años y posteriormente, también se desarrollaron más títulos de Pac-Man para el NES, SNES, Game Boy y N64. De hecho en el NES fue donde aparecieron 3 juegos de Pac-Man (Pac-Land, Pac-Mania y Pac-Man) de los cuales 2 de ellos no eran oficiales y otro sí, es decir, la compañía Tengen, lanzó en 1988 una versión de Pac Man no sé, si recuerdes que esta compañía se caracterizó por sus cartuchos estéticamente diferentes y de color negro, así mismo, Tengen sacó al mercado la versión de Pac-Mania, y Namco se encargó directamente de la versión de Pac-Land.





Posteriormente siguieron más y más versiones de este exitoso personaje y esperemos pronto verlo en nuevas aventuras completamente aprovechando las cualidades del GameCube, ya que de hecho, ya hizo su aparición en el Game Boy Advance. En resumen, Pac, es uno de los personajes de mayor trascendencia en el ámbito de la diversión electrónica y puede denominarse también como uno de los personajes de más importancia y carisma, no por nada tuvo tantas apariciones e incluive su propia serie animada, que para aquel entonces, era toda una odisea lograr dicho objetivo.



Ya como nota final me despido con algo extra, Pac-Man no siempre fue llamado así, ya que el primer nombre con el que se conoció fue PUCK MAN, que podría decirse que es el original, pero cuando Midway lo comercializó en América, decidió que era bastante vulnerable el nombre para las mentes gringas, ya que podrían cambiarle una letra por otra para que tuviera una pronunciación desagradable, por lo que los directivos decidieron cambiar el nombre a Pac Man y así evitar confusiones y críticas.

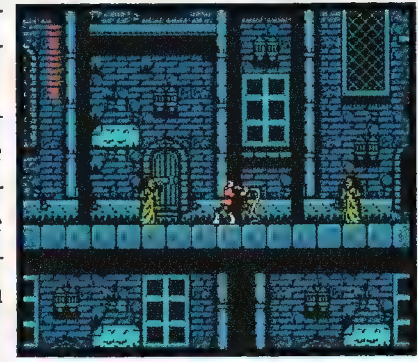


Espero que te haya gustado el tema que manejé este mes y como siempre, para cualquier duda, aclaración, comentario o simple queja, te dejo mi correo electrónico crow@nintendo.com.mx y bueno, la clásica dirección Hamburgo #10 Col. Juárez C.P. 06600 México D.F. Así que hasta el próximo mes. Por cierto, muchas gracias a Marcos A. Poo Cano, por el obsequio que mandaste en tu carta.



¡Hola de nuevo a todos mis amigos lectores! Seguramente estás disfrutando de los cambios que hemos hecho en nuestra revista; recuerda que los cambios son por ti y porque tú lo pediste. ¿Qué opinas de la sección de mi buen cuate Crow? Es parte del cambio que estamos realizando y esperamos que te guste. Pues bien, como he recibido muchos mails (muchas gracias a todos), esta vez vamos a trasladarnos hasta el continente vecino para visitar la provincia de Wallachia y para que ayudemos al buen Simon Belmont en su interminable lucha entre el bien y el mal. ¡Claro! Vamos a darle nueva vida al excelente juegazo: Castlevania II: Simon's Quest.

Castlevania II se juega diferente al primer Castlevania; aquí debes recuperar las cinco partes de Drácula que están ocultas dentro de las Mansiones para revivirlo y eliminarlo como se debe. Los controles son iguales, pero aquí deberás recorrer toda la extensa región para ir comprando los diferentes ítems y armas que te ayudarán en tu jornada. También puedes hacer experiencia al eliminar ciertos enemigos para subir tu energía.



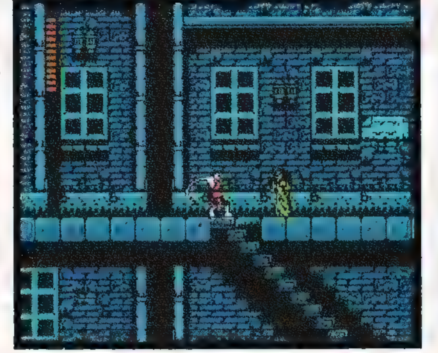
Para comprar los diferentes ítems del juego debes eliminar a muchos enemigos para obtener corazones y cambiarlos por cada arma; una vez que tengas un arma, la podrás usar sin límite (excepto los que te venden numerados como los ajos o los laureles). Para que juntes muchos corazones, te recomiendo que te sitúes en un pueblo de noche y te sitúes en un lugar donde aparezcan muchos zombies, una vez que elimines a uno, retrocede un poco para que aparezca otro y repite la jugada.

Controles

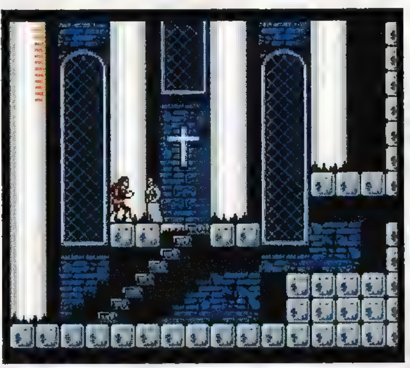


Como en la mayoría de los Castlevanias, en Simon's Quest puedes guardar tus avances por medio de los Passwords que te proporciona el juego, además de que tienes Continues ilimitados. Procura guardar tus Passwords en un lugar seguro para evitar pérdidas.

Uno de los detalles más sobresalientes de este juego es que es uno de los primeros en introducir el uso de diferentes tiempos de juego. Aunque de manera muy sencilla, en Castlevania II tienes dos horarios: Día y Noche. La diferencia es que de día puedes hablar con la gente de los pueblos y entrar en las casas y tiendas y de Noche, los zombies rondan los pueblos y no puedes entrar a comprar nada, además de que los enemigos son el doble de difíciles de noche; no por nada son criaturas de la noche ¿no crees?

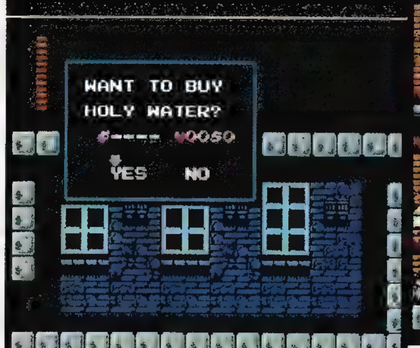


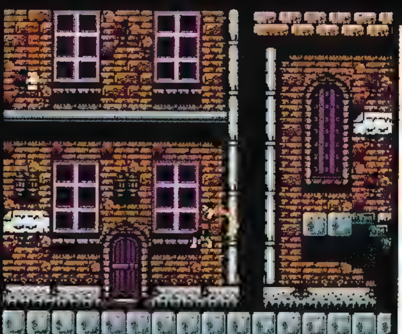
Para que recuperes tu vida, entra en las iglesias de los pueblos.





He recibido muchas dudas sobre este estupendo juego y para responder todas de una vez, voy a incluirles la secuencia completa de cómo terminarlo. Claro está, que depende de cada quien si quiere explorar más por su cuenta y qué tanto utiliza esta pequeña guía, pues hay más armas e ítems, pero no son imprescindibles para terminar el juego. Recuerda que lo mejor de todo juego es terminarlo uno mismo y que solamente recurras a algún tipo de ayuda en momentos donde te atores seriamente. Por eso te recomiendo que si te atoras en éste o cualquier juego, no te presiones, descansa unos momentos y vuelve a intentarlo; verás que las cosas se realizan más fácilmente de esta manera.

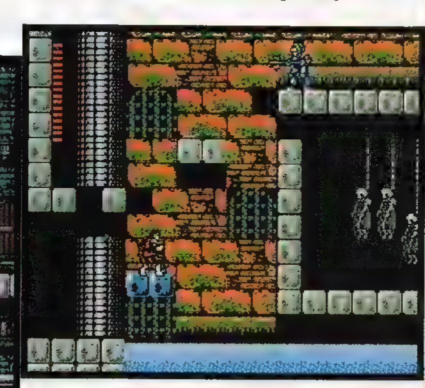




Rib

Para obtener la costilla de Drácula (la de verdad, no la mamá de Alucard) debes antes que nada comprar en el pueblo de Jova la Holy Water y el White Crystal. Ahora dirígete al pueblo de Veros y compra el Chain Whip. Una vez que tengas este látigo, ve al pueblo de Aljiba y cámbiale al caballero de gris tu White Crystal por un Blue Crystal. Ahora regresa a la izquierda hasta que pases el pueblo Aljiba, entra en la Mansión y selecciona el Blue Crystal para que aprezca un bloque flotante. Explora la Mansión hasta que encuentres la Rib. Este aditamento te sirve como escudo cuando lo seleccionas.

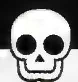


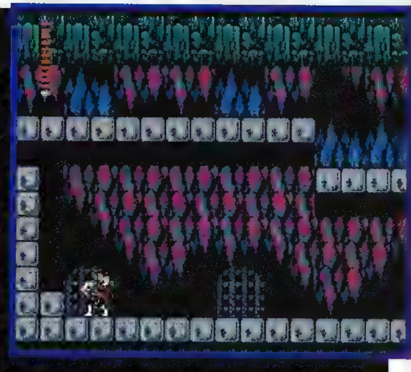




Para poder obtener las diferentes partes de Drácula, debes encontrar dentro de las Mansiones a unos viejitos que te venden Oak Stake. Estas estacas debes usarlas en la bolsa que contiene la parte de Drácula para que puedas obtenerla. Pero no compres más de una, pues no te respeta las que compres de más.







La Holy Water te sirve para romper algunos bloques en el juego; esto es útil para encontrar cosas y tips. En la foto muestro dónde está el arma Sacred Fire. Cuando entres en alguna tienda en los pueblos y no veas a nadie, usa el agua en paredes y pisos para que descubras al "tendero". También hay diferentes libros a lo largo del juego y dentro de las mansiones que contienen tips y pistas del juego.

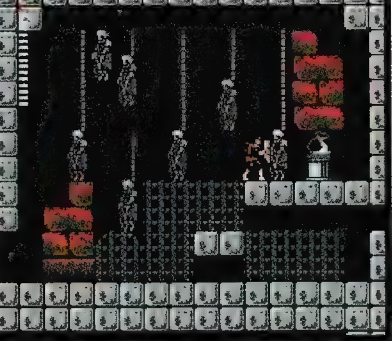


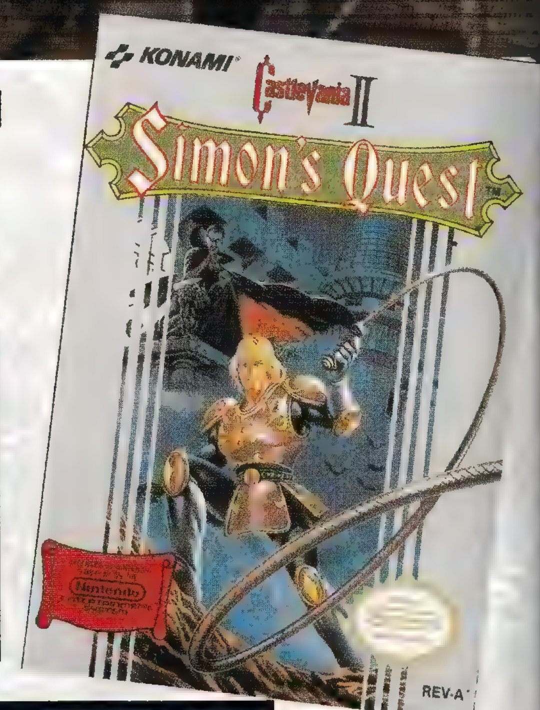


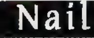


Rib

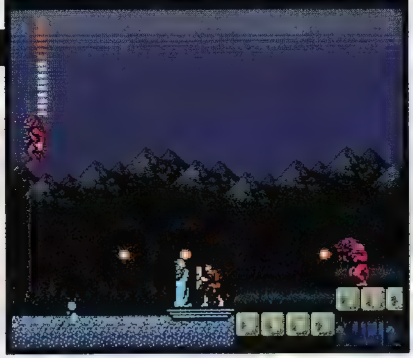
Heart:
Dirígete a las escaleras del pueblo de Aljiba y baja por ellas. Híncate con el Blue Crystal en el lago que está hasta la derecha para hacerlo bajar y que llegues a la Mansión, aquí obtendrás el Heart.





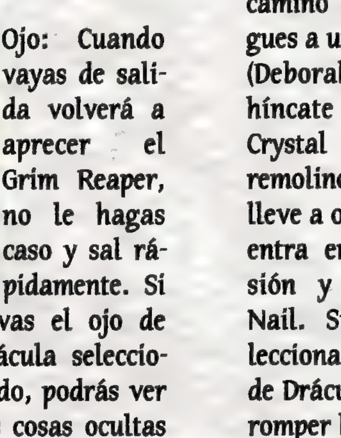


Eyeball



Dirígete al río donde está el Ferryman con el Heart seleccionado para que te lleve a un lugar distinto. Luego, luego entra en esa Mansión para que obtengas el Eyeball y ahí mismo hay un arma, la Gold Dagger que es muy poderosa. Pero para ello debes derrotar al molesto Grim Reaper que aparece aquí.





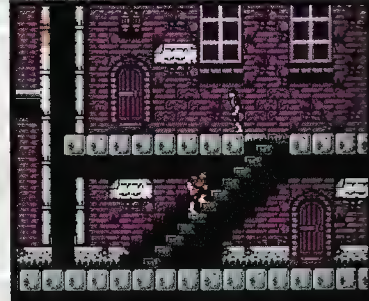
Ojo: Cuando vayas de salida volverá a aprecer el Grim Reaper, no le hagas caso y sal rápidamente. Si llevas el ojo de Drácula seleccionado, podrás ver las cosas ocultas sin necesidad de buscar.

Nail



Regresa con el Ferryman y vuelve a subir en su barca pero sin tener seleccionado el corazón para que te lleve a donde normalmente lo hace. Ve al pueblo de Alba y encuentra al caballero que te cambiará tu Blue Crystal por un Red Crystal, ya que estás ahí, compra Garlics y Laurels. A la izquierda, llega a Ondol y compra el látigo Morning Star. Ahora dirígete a la izquierda todo el camino hasta que llegues a una gran pared (Deborah Cliff), ahí híncate con el Red Crystal hasta que un remolino te recoja y te lleve a otro lugar. Ahí entra en la Mansión y obtén la Nail. Si llevas seleccionada la uña de Drácula, podrás romper los bloques con tu látigo.



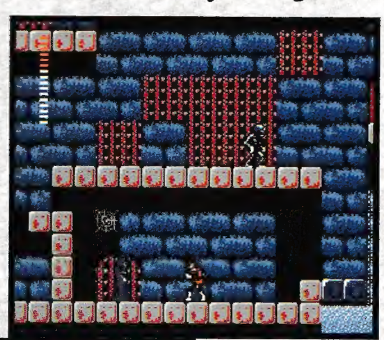




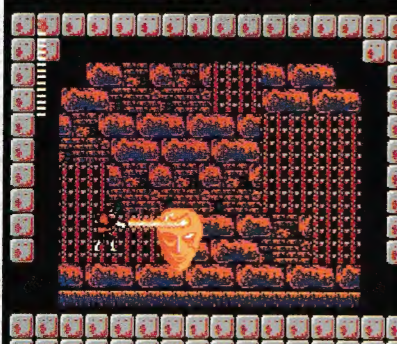


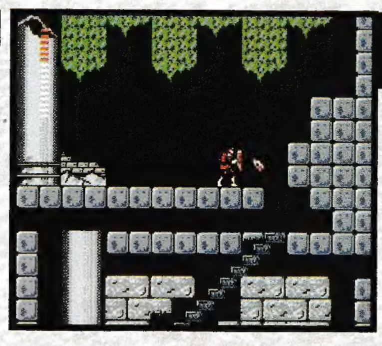
Ring

Saliendo de esta Mansión dírígete a la izquierda e híncate con el Red Crystal para bajar el agua.



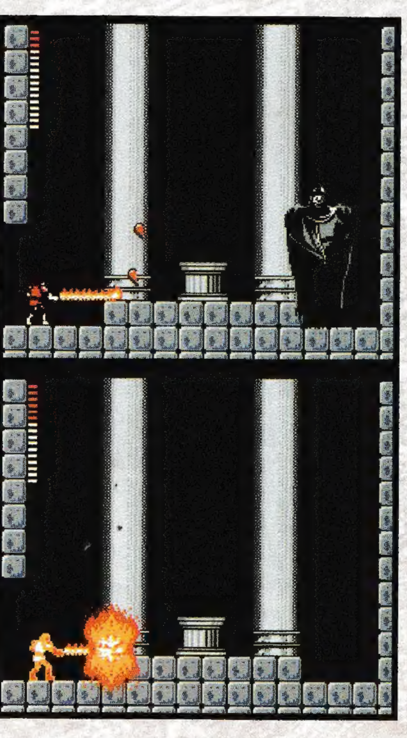
Aquí cambia tu Morning Star por el Flame Whip y sigue tu camino a la izquierda hasta Laruba, ahí obtén el arma Cross al derrotar la cara que llora y el Ring.





Castlevania y Drácula

De Laruba dírígete a la derecha, pasando la Mansión Bodley, de ahí sigue a la derecha hasta que llegues a unas escaleras, ve hacia abajo y sigue derecho hasta Castlevania. Entrando podrás encontrar que está cerrando el camino, solamente usa el agua bendita para abrirte camino y llegar hasta Drácula. Cuando llegues con él, sitúate a la izquierda y mantente dando latigazos, si traes Laurels, úsalos para evitar que te golpee. Continúa golpeándolo hasta que lo elimines.



Pues bien, espero que te sirva de mucho esta pequeña guía para que termines de una vez por todas este estupendo juego que realmente nos ha causado algunos problemas. Solamente te diré que el final que obtienes siguiendo al pie de la letra estos pasos no es el mejor; para obtenerlo, debes conseguir todos los items, especialmente la Silk Bag, pero eso te lo dejo para que lo descubras tú mismo y no le quite mucho sabor al juego. Bueno, bueno, está bien; trata de usar los ajos en un lugar específico, ¿ok? Antes de despedirme, quiero agradecerles a todos mis lectores por su apoyo y recordarles que si tienen alguna duda, sugerencia, queja o comentario, escríbanme a: panteon@nintendo.com.mx y por correo ordinario a Hamburgo #10 Col. Juárez. También recuerda que espero tus dibujos para la galería Panteonera, recuerda que tiene que ser en sobre y que tenga algo que ver con el Cementerio. Ahora sí, ¡hasta la próxima!



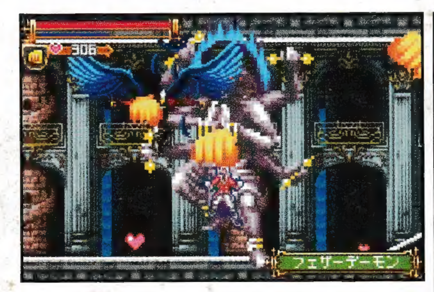
Por cierto, si checaste el Museo de este número y tienes alguno de los juegos para algún sistema de Nintendo, aquí te incluyo un par de cheats para que te ayudes a acabarlo.
Para NES, SNES y Game Boy (Ragnarock's World):
En la pantalla del título presiona y mantén los botones Abajo, A, B y Start para obtener cinco vidas en lugar de tres. Repite esto cada vez que continúes para repetir el truco. Si juegan dobles, ambos deben hacerlo al mismo tiempo. Cuando lo marques en la versión de SNES también obtendrás cinco continues en vez de tres.



ULTIMA PAGINA

Club Nintendo • Año 11 • Agosto 2002

Ya hemos llegado a la mitad de las vacaciones de verano, pero aún nos queda mucho tiempo para disfrutar del sol y el entretenimiento. ¿Cómo ves los cambios que hemos tenido? ¿Te gustan? Deseamos saber tu opinión así que escríbenos por carta o correo electrónico para saber lo que piensas; ya muchos nos han dado su punto de vista, pero te estamos esperando a ti para que contribuyas con nosotros y hagamos de nuestra revista la mejor de todas.

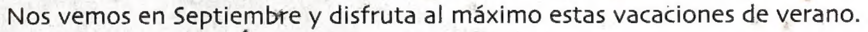






El siguiente mes también contamos con muchas sorpresas aparte del inicio de la guía del formidable juego de Silicon Knights "Eternal Darkness: Sanity's Requiem" y el Nintensivo en forma para el afamado juego de Capcom "Resident Evil" y por si esto no es suficiente, comenzaremos a darte estrategias para otro gran título de Konami "Castlevania: Harmony of Dissonance", además de nuestras secciones acostumbradas con muchos otros juegos nuevos para analizar.

Nos vemos en Septiembre y disfruta al máximo estas vacaciones de verano.



LOS RETOS

¡Porque tú lo pediste! ¡Regresan Los Retos!

Así que más vale que te pongas a practicar pues vamos a retarte como nunca antes. Han sido tantas las cartas pidiéndonos que regresara esta sección que por eso, a partir de este mes, aparecerá con nuevas y mejores hazañas que deberás superar para ganarte tu distinción en nuestra revista. Por cierto, ahora vamos a darles un código a cada Reto para que puedas situarlos más fácilmente, basándonos en el Mes, Año y Número de Reto de dicha edición. Así podrás localizar sencillamente en qué número apareció el Reto y que puedas enviar tus respuestas. Recuerda que puedes enviar una foto de tu televisor (sin usar flash) en donde aparezca la repuesta a cada Reto o bien, grabarlo en video de formato VHS. Para Retos que sean lanzados para el Game Boy dvance, deberás tomarle una foto a tu GBA donde se vea completo, para que el reto sea verídico (también sin flash) o de plano una filmación en donde se vea el GBA. Y recuerda que no se admitirán Retos escritos ni fotos enviadas vía internet, deben ser fotos o video para que puedan ser válidos. Procura anexar todos tus datos para que podamos tener un mejor control. Ahora sí, agarra tu control porque éstos son los Retos de este mes:



08/02-1: Super Monkey Ball - GCN

Para que respondas a este Reto, debes enviarnos tu mejor récord en el Party Game, Monkey Target. Puedes usar 15 turnos para lograr la mayor puntuación, con tu chango preferido.



08/02-2: Bloody Roar Primal Fury - GCN

Este otro Reto consiste en que nos envíes tu mejor récord de victorias en el modo Survival, no importa el peleador que uses. Obviamente, no puedes poner récord si activaste algún cheat, así que debes hacerlo por tus propios medios.

Los Retos respondidos no se quedan cerrados. Si rompes un récord que ya haya sido publicado, será publicado como un nuevo récord a romper, así que, el Reto nunca termina.


MEGAMAN
BATTLE NETWORK 2
CLUB
NINTENDO
CAPCOM

Examen de memoria con La Pandilla Telmex.

